

AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

SECRET SERVICE

PAZDZIERNIK
(6/93)

INDEX 321052
GENA 14500



06

ALCATRAZ • BARAHIR • BODY BLOWS • CARRIERS at WAR • FATUM • FIRE BRIGADE • LAW of the WEST • LEGEND of KYRANDIA • PRINCE of the YOLKFOLK • RETURN of the PHANTOM • RISE of the DRAGON • WARLORDS 2 • WINGS of FURY • i wiele innych



A-TRAIN



MILLENNIUM



CARRIER STRIKE



STREET FIGHTER 2



W ŚRODKU
PLAKAT !!!

**NAJNOWSZE TYTUŁY
Z KATALOGÓW FIRM
MICROPROSE
SIERRA
ELECTRONIC ARTS
DOMARK I VIRGIN**

**Nasze nowe propozycje na
wrzesień 1993
to między innymi:**

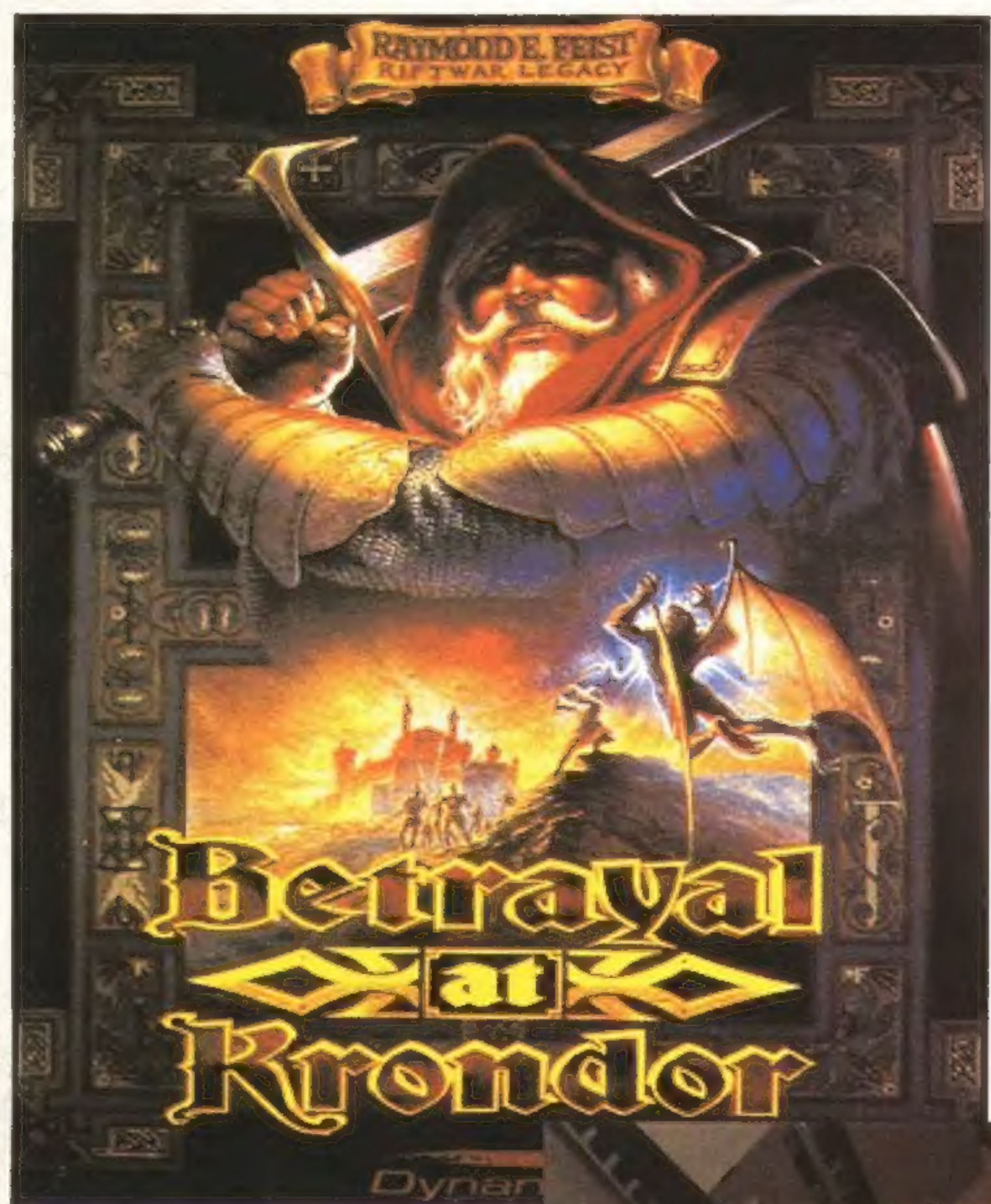
ROLE PLAYING
Betrayal at Krondor
Quest for Glory III

SYMULATORY
Strike Commander
F-15 III
Desert Strike
ATAC

ADVENTURE
Rex Nebular
Space Hulk
Legacy

STRATEGICZNE
Syndicate
Patriot
Xenobots
Carriers at War
Task Force 1942
Buzz Aldrin's Race into Space

INNE
Michael Jordan in Flight
Incredible Machine



**KAŻDA
GRA Z
POLSKĄ
INSTRUKCJĄ**



**KOLEKCJA
KLASYKI
KOMPUTEROWEJ**
Mig 29M
NAM
Shadowlands
Chuck Yeager's Air Combat
Harpoon
Strike Fleet
Heroes of the 357th

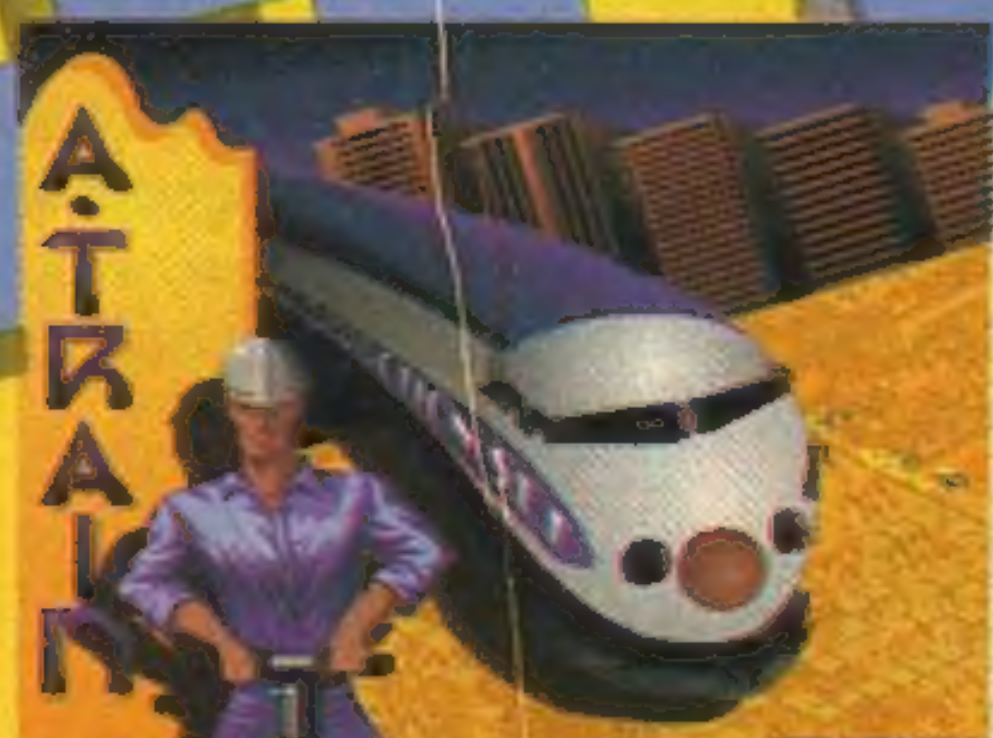
ul. Okrężna 3
Warszawa
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69

IP
**COMPUTER
GROUP**

WYMENU



Alcatraz, 16



A-Train, 34



Barahir, 8



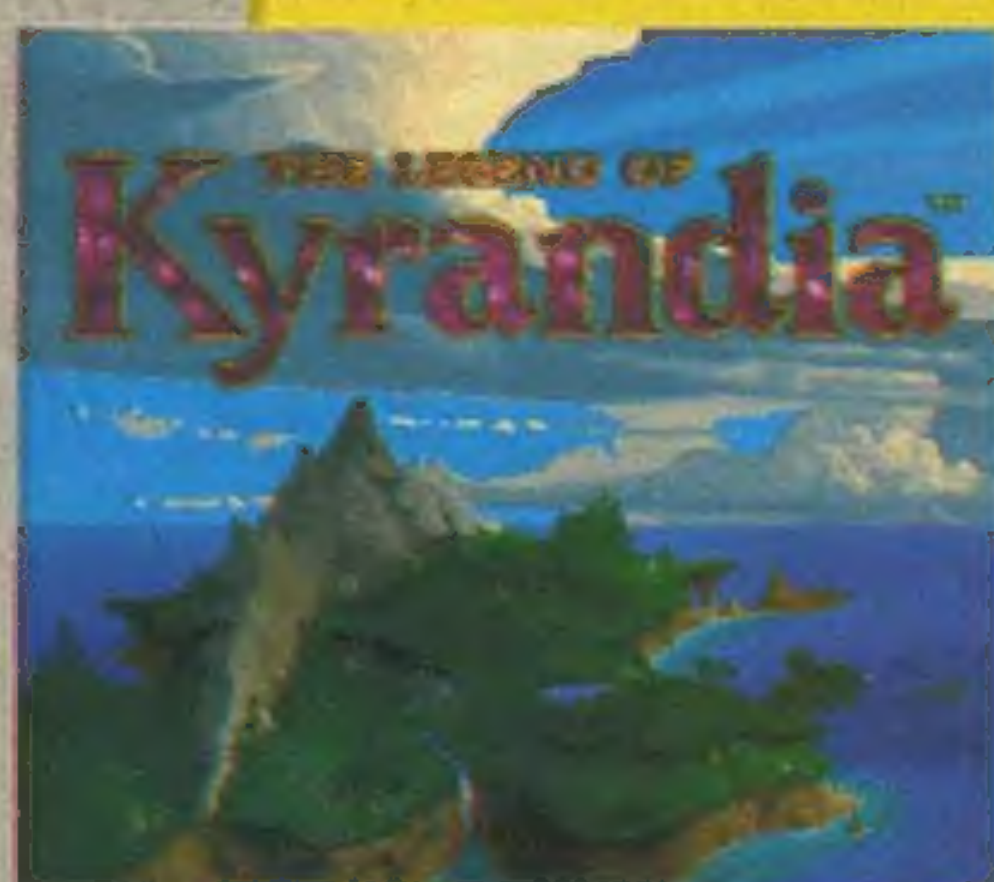
Body Blows, 21
 Captain Dynamo, 16
 Carriers at War, 28
 Carrier Strike, 30
 Fatum, 7
 Fire Brigade, 27
 Kult, 7



Lands of Lore cz. 1, 32



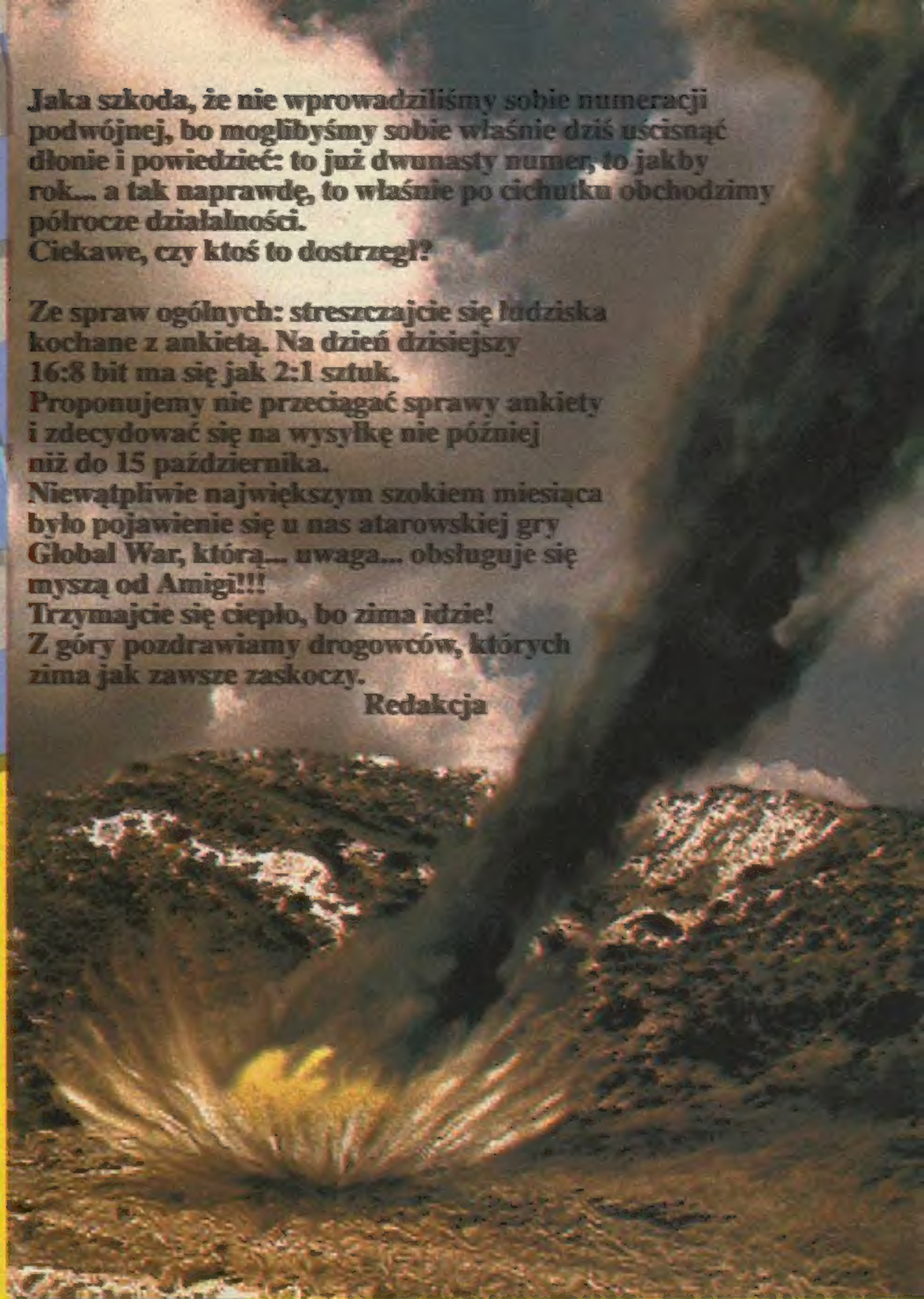
Law of the West, 6



Legend of Kyrandia, 36
 Millennium, 24
 Prince of the Yolkfolk, 10
 Return of the Phantom, 15



Rise of the Dragon, 2



Jaka szkoda, że nie wprowadziliśmy sobie numeracji podwójnej, bo moglibyśmy sobie właśnie dziś uściskać dłonie i powiedzieć: to już dwunasty numer, to jakby rok... a tak naprawdę, to właśnie po cichutku obchodzimy półrocze działalności. Ciekawe, czy ktoś to dostrzeże?

Ze spraw ogólnych: streszczajcie się ludziska kochane z ankietą. Na dzień dzisiejszy 16:8 bit ma się jak 2:1 sztuk. Proponujemy nie przeciągać sprawy ankiety i zdecydować się na wysyłkę nie później niż do 15 października. Niewątpliwie największym szokiem miesiąca było pojawienie się u nas atarowskiej gry Global War, którą... uwaga... obsługuje się myszą od Amigi!!! Trzymajcie się ciepło, bo zima idzie! Z góry pozdrawiamy drogowców, których zima jak zawsze zaskoczy.

Redakcja

Stone Age, 10
 Street Fighter 2, 21
 Syn Boga Wiatru, 8



Warlords 2, 26



Wings of Fury, 6



Xenobots (Ultrabots), 35 i inne...

Rzut Okiem:

Alchemia, Atomia, Azifex, Caveman, Castle, Clash of Steel, Cywilizacja, Dzielictwo Gigantów, Empire Deluxe, Gabriel Knight, Global War, Hans Klass, High Command, Magia, Perfect General, Police Quest IV, The Patroller, Tommings, Top Secret, Tasker, War in Russia

SECRET SERVICE
 MAGAZYN GIER
 KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
 Marcin Przasnyski
 2-za red. nac.
 Waldemar Nowak

czasz
 Andrzej G. Baciński, Jr.
 Lech Kalwas
 Paweł Jankowski
 Andrzej Kisiel
 Piotr Kos
 Jacek Marczewski
 Kamil Mętrak
 Konrad Olszewski
 Mateusz Przasnyski
 Robert Rogowski
 Tomasz Rogowski

Paweł Sikora
 Grzegorz Stępień

Design & DTP
 STUDIO ProScript
 Pagaz Ass®

Druk
 Wojskowe Zakłady
 Graficzne, Warszawa,
 ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
 ProScript Sp. z o.o. -
 Warszawa

Adres redakcji
 ul. Wronia 35/37
 00-846 Warszawa
 tel. (0-22) 201-261 w. 550
 (godz. 9⁰⁰-15⁰⁰)
 TYLKO dla faxujących
 (0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada
 za treść ogłoszeń
 i reklam.

Materiałów nie
 zamówionych nie zwraca,
 w przypadku publikacji
 zastrzega sobie prawo
 do skrótów.
 Wszystkie użyte znaki
 firmowe i towarowe
 są zastrzeżone
 przez ich właścicieli.

Special bonus greetings:
 Kacper & Hania Lato
 Reki, Pani Bielewska
 (zauważ chory)



Good Ghost

Wydanie normalne

Niesławny mecz Anglia-Polska (3:0) została zakończona wystawą INTERNATIONAL CONSUMER ENTERTAINMENT SHOW w Londynie. Koneserzy piłki nożnej mogli już wcześniej zasymulować ten mecz choćby na jednej z prezentowanych na wystawie konsol. Bo i największe natarcie w produkcji gier ma miejsce właśnie w przypadku konsol. Powstają zarówno zupełnie nowe gry (np. MICROCOSM, VOYEUR), jak i multimedialne wersje znanych przebojów (WILLY BEAMISH, STARTREK).

Nie oznacza to wcale, że zapomina się o domowych komputerach. Wielkie domy softwarowe już zdradziły ogromne przygotowania do świąt Bożego Narodzenia. Czeka nas ogromny wysyp nowych gier. Dokładniejszy raport z londyńskiej wystawy przeczytacie w następnym numerze SS.

Warto wspomnieć, że wyrasta nowy konkurent dla konsoli Amiga CD-32, JAGUAR – wspólne dzieło firm ATARI CORPORATION i IBM. Będzie wyposażony w 64-bitowy procesor RISC, 24-bitowa karta grafiki (16 mln kolorów). Jako pamięć zewnętrzną wykorzystywać będzie cartridge Megacart, z możliwością podłączenia zewnętrznego napędu CD-ROM. Z tych wszystkich dziesiątek bitów i milionów kolorów najciekawsza ma być cena – 200 dolarów za konsolę w wersji podstawowej.

CASTLE

Firma AVALON rozszerzyła swoją ofertę o gry na Commodore 64. Wydana niedawno CASTLE należy do znanego dobrze atarowcom standardu gier zręcznościowo-przygodowych. Zadaniem gracza jest spenetrowanie komnat zamku, odnalezienie trzynastu butelek i umieszczenie ich w czterech punktach zbiorczych.

Komnaty tworzą niemały labirynt, w którym roi się od szybkich, energochłonnych dźwiałów. Szczęście energii można uzupełniać, używając rozrzuconych tu i ówdzie kapsulek. Do otwarcia drzwi niezbędne są numerowane klucze. Część butelek znajduje się w sekretnych komnatach, do których prowadzą specjalne przejścia.

Grafika w CASTLE jest wyraźna, animacja nie pozostawia wiele do życzenia. Grze towarzyszy muzyka, nie wykorzystująca niestety w pełni możliwości komputera.

CLASH OF STEEL

Firma SSI, po sukcesach swoich symulatorów strategicznych (II Wojna Światowa), opracowała nową grę CLASH OF STEEL (czerwiec 1993 r.). Jest to symulator strategiczno-operacyjny, którego tematyką są kampanie II Wojny Światowej w Europie. CLASH OF STEEL tylko w małym stopniu przypomina

poprzednie gry SSI znane w Polsce: WESTERN FRONT, SECOND FRONT i CARRIER STRIKE. W tej grze występujesz w roli głównodowodzącego Aliantów, Rosjan lub Osi. Dowodzisz wojskami lądowymi, flotą i lotnictwem. Gra koncentruje się przede wszystkim na operacjach wojsk lądowych. Lotnictwo i marynarka wojenna pełnią rolę pomocniczą.

W stosunku do poprzednich gier strategicznych, nastąpiła znaczna poprawa, choć mogło być jeszcze lepiej. Ze względu na znaczne walory edukacyjne opiszemy tę grę w jednym z najbliższych numerów.

EMPIRE DELUXE & PERFECT GENERAL

Firma WHITE WOLF PRODUCTIONS po sukcesach swoich pierwszych produktów opracowała już ich następne wersje. W końcu sierpnia i na początku lipca już ukazały się: EMPIRE DELUXE for WINDOWS, EMPIRE MAP RANDOMIZER & EMPIRE STAT GENERATOR, czyli pakiet nowych map i scenariuszy (DOS i WINDOWS) oraz PERFECT GENERAL SCENARIOS II WW. Pierwsza gra to adaptacja znanego już nam EMPIRE DELUXE pod Windows. Trochę zmodernizowane, i tak już zupełnie przyzwoite, grafika i obsługa. Pograć można i to zupełnie nieźle, jednak nie jest to jeszcze strategia na miarę naszych oczekiwań (SS3).

Natomiast PERFECT GENERAL SCENARIOS II WW oferuje nam kilkanaście nowych scenariuszy z okresu II wojny światowej charakteryzujących się dużą trudnością i ładną grafiką. Scenariusze ciekawe i oryginalnie zaprojektowane oddają realizm II Wojny Światowej. O scenariuszach więcej w następnym numerze.

GLOBAL WAR

Stan zagrożenia światowym konfliktem nuklearnym to dla nas dzisiaj odległa reminiscencja z okresu końca zmiennej wojny. GLOBAL WAR firmy AVALON wskrzesza emocje, jakie towarzyszyły życiu w niepewnych latach osiemdziesiątych.

Siedząc na stanowisku dowodzenia, ukrytym pod wieloma metrami ziemi, betonu i stali, pociągasz za sznurki, prowadząc wojnę z czterema mocarstwami atomowymi. Czeka cię wybór pomiędzy wojną konwencjonalną a nuklearną. Kontrolujesz rozwój środków przenoszenia głowic jądrowych (TWÓJKRAJ PRODUKUJE ZABAWKI), operacje przesiedlania ludności, działania propagandowe...

W puszczonej w ruch maszynie wojennej siła pojedynczego pionka wyraża się w milionach ludzi lub dziesiątkach kiloton. Wygraną zapewnia jedynie całkowite spustoszenie obszarów państw przeciwników.

GLOBAL WAR mogłaby być interesującą grą strategiczną, gdyby element pseudofilosofy nie miał istotnego wpły-

wu na wynik. Tym niemniej pozostaje ciekawą grą o wielu elementach. Pionierski w skali Atari interfejs użytkownika obsługiwany może być przy pomocy myszy od Amigi.

HANS KLOSS

HANS KLOSS to nie nowa gra, a jedynie remake produktu, wydanego dotąd w wersji na małe Atari. Oprawa przypomina rozwiązania stosowane na tym komputerze.

HANS KLOSS to typowa gra labiryntowa. Akcja rozgrywa się podczas II Wojny Światowej w podziemnym bunkrze, gdzie na odnalezienie czeka podzielona na części dokumentacja nowej niemieckiej broni ofensywnej.

Od strony wyglądu i brzmienia nie można narzekać. Grafika dobrze prezentuje się w części statycznej. Animacja skoku bohatera jest nieadekwatnie powolna. Oprawa muzyczna ilustruje jedynie wyświetlaniu planszy tytułowej. Podczas gry ciekawie brzmi dźwięk towarzyszący poruszaniu się windą.

HIGH COMMAND

W ubiegłym roku dotarła do nas strategiczna gra planszowa HIGH COMMAND, opracowana przez Gregga Castera i Josepha Nonnasta z firmy COLORADO COMPUTER CREATIONS. Jej tematyką jest wojna w Europie w okresie 1939-1945. Mimo, że algorytm gry wskazywały, że modele symulacji działań wojennych są sensowne, to jednak cała reszta, a więc skomplikowana obsługa (menu i opcje), grafika i dźwięk nie czyniły z HICOM rewelacji. Gra przeszła niezauważenie. Teraz dotarła do Polski jej następna wersja, tym razem opracowana przy współpracy z firmą THREE SIXTY PACIFIC, która kontynuuje serię V FOR VICTORY. W wyniku tej współpracy powstała zupełnie nowa gra. Grafika, dźwięk i obsługa (menu, opcje, mysz) typowa dla gier tej firmy przypomina V FOR VICTORY. Oprócz ciekawego historycznego wprowadzenia opracowano tutorial pozwalający łatwo opanować zasady gry. Duży zakres możliwości konfiguracji oraz wiele scenariuszy czynią z HIGH COMMAND, w nowym wydaniu, pozycję ciekawą dla każdego fana gier strategicznych.

Więcej o HIGH COMMAND napiszemy przy okazji artykułu o V FOR VICTORY. Są to teraz gry tej samej firmy opracowane w podobnej konwencji i na ten sam temat.

GABRIEL KNIGHT

Ma to być zupełnie nowa jakość w grach SIERRY, zarówno pod względem wzbogacenia interfejsu użytkownika, jak i samej fabuły. W pomieszczeniu stylu neogotyckiego z autentycznym światłem Nowego Orleanu, żyje pisarz thrillerów – tytułowy Gabriel Knight. Odkrywa on w sobie drugą naturę, detektywa o paranormalnych zdolnościach. Obserwując tajemnicze zdarzenia rozgrywane się w jego otoczeniu docho-

dzi do wniosku, że problem tkwi w nim samym – na Gabrieli ciąży przekleństwo krwi za grzechy jego ojców. Czy człowiek jest odpowiedzialny za porzucenie swych protoplastów? – pyta SIERRA. Nieważne, ktoś musi zapłacić krew za krew.

POLICE QUEST !V

SIERRA reklamuje tę grę jako najbardziej realistyczną grę policyjną. W istocie, zostało tam wsadzone już wszystko, co może wiązać się z tym trudnym zawodem policjanta w Los Angeles i południowej Kalifornii. Dziesiątki godzin sesji zdjęciowych w zaułkach LA, wynajęci aktorzy, ujęcia z policyjnego śmigłowca, rekonstrukcja prawdziwych aktów zbrodni – wszystko animowane, renderowane, digitalizowane.

Projektantem gry jest Daryl Gates, uważany za najbardziej doświadczonego gliniarza w USA. Daryl był przez wiele lat szefem policji Los Angeles, odszedł z policji po głośnych skandalach na wysokim szczeblu. Stoi za nim jednak wieloletnie doświadczenie i doskonale wyczucie pracy policjanta.

Autorzy gry postawili przed sobą bardzo ambitne cele. Zobaczymy, jak udało im się zrealizować swe zamiary. Już teraz szefowie SIERRY przebiekują o następnym kroku w grach przygodowych: system MULTI-PLAYER ma umożliwić jednoczesne uczestniczenie w akcji gry kilku osób!

THE PATRIZIER

THE PATRIZIER (Patrycjusz) firmy TRIP-TYCHON to kolejna gra strategiczna, tym razem o tematyce ekonomicznej. Akcja dzieje się w drugiej połowie XIV w. w miastach portowych północnej Europy położonych nad morzem Bałtyckim i Północnym – należących do Hanzy. Hanza była związkiem miast w średniowiecznej Europie, utworzonym w celu uzyskania przywilejów handlowych oraz prowadzenia wspólnej polityki. Kalendarzowy czas gry to okres największej świetności Hanzy. W grze trzeba umiejętnie prowadzić działalność gospodarczą i polityczną, a także militarną, oddając swoje okręty do ochrony miast przed piratami. Celem gry, poza dorabianiem się majątku, jest zdobycie wysokiej pozycji politycznej i społecznej. Te trzy cele są ze sobą ściśle powiązane.

Sterowanie grą jest bardzo proste – polega na wskazywaniu kursorem wybranych miejsc lub przedmiotów. Do najczęściej wskazywanych miejsc i przedmiotów są przypisane odpowiednie klawisze funkcyjne. Grać mogą naraz nawet cztery osoby.

WAR IN RUSSIA

To jest to! Gary Grigsby z STRATEGIC SIMULATIONS, INC. przeprojektował i przeprogramował SECOND FRONT czyniąc z niego zupełnie nową grę. W efekcie powstała WAR IN RUSSIA z nową grafiką, z dobrym dźwiękiem i muzyką i co najważniejsze ze znacznie lepszym interfejsem użytkownika. Zwiększono liczbę scenariuszy (do ośmiu) i wprowadzono możliwość edycji własnych pomysłów strategicznych. Do weryfikacji rozwiązań projektowych zatrudniono aż 11 testerów.



Clash of Steel, PC



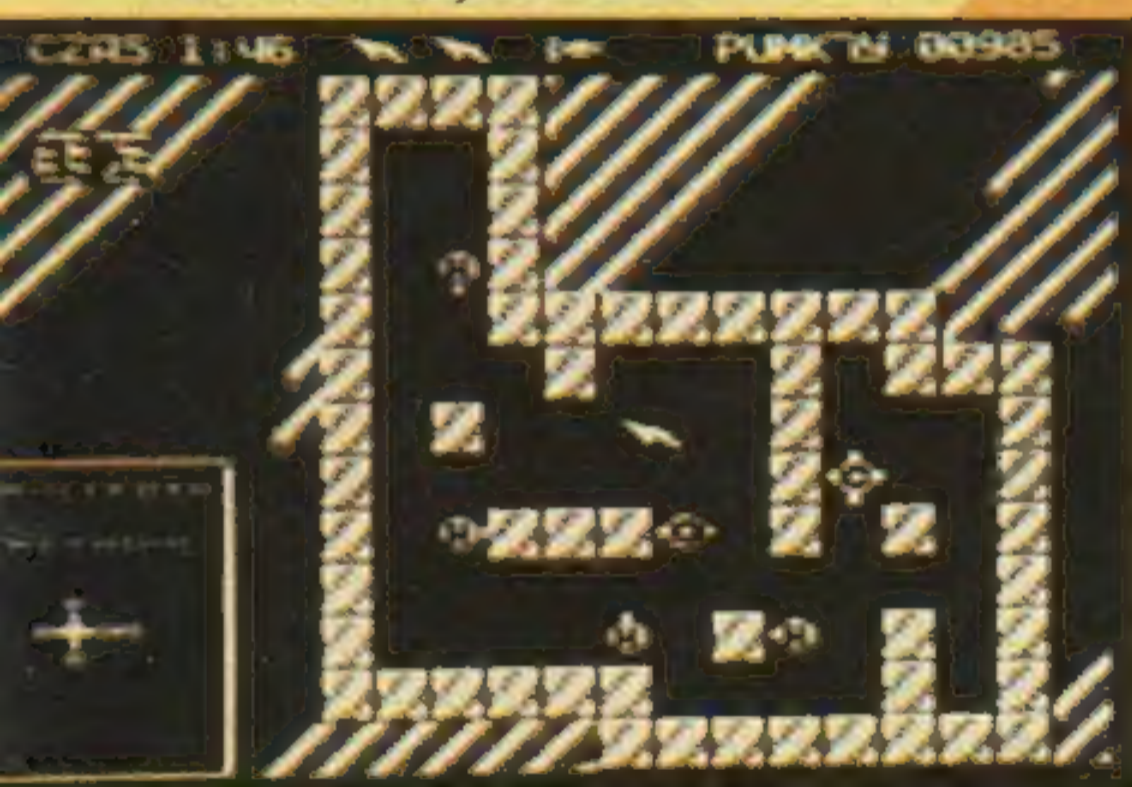
High Command, PC



War in Russia, PC



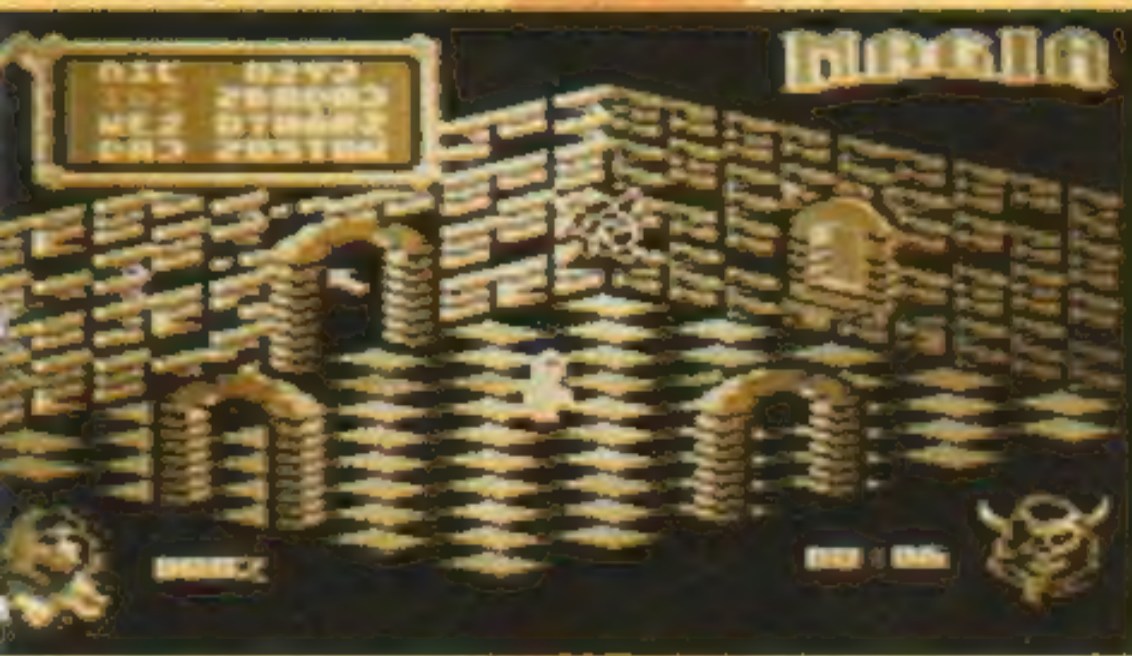
Global War, Atari



Atomia, Atari



Cywilizacja, Atari



Magia, Atari / The Patrizier, PC



Ostatnie tygodnie lata obrodziły korkami na szosach, kolejkami po zeszyty oraz podręczniki i... nowymi grami. Z gdańskiej firmy ASF wyszedł m.in. zapowiadany już na naszych łamach INCYDENT, który ma cechy gry przygodowej, labiryntowej i zręcznościowej jednocześnie. Gra robi dobre wrażenie, oprawa dźwiękowa oparta została o znane utwory muzyczne. MAGIC DIMENSION przypomina gry z serii przygód Wally-ego (C-64), posiada szybką i płynną animację oraz zachęcający dźwięk. TARKUS jest grą zręcznościowo-przygodową, której ukończenie wymaga penetracji czterech labiryntów. LIZARD to jaszczurcza wersja ZYBEX-a, która powinna zadowolić konsumentów strzelanin bez skrupułów.

Firma MIRAGE natomiast wydała we wrześniu kilka nowych gier. Znalazła się wśród nich między innymi stara dobra ATOMIA – gra logiczna, znana pecetowcom jako ATOMIX.

MAGIA jest pierwszą na Atari grą przygodową, która posiada trójwymiarową grafikę, zbliżoną do KNIGHT LORE (Spectrum) czy NOSFERATU (Commodore). Natomiast TOP SECRET to typowa strzelanina, urozmaicona dzięki dostępności wielu rodzajów broni.

Na początku października będziemy mogli zagrać w CYWILIZACJĘ – rozbudowaną grę strategiczną, do której właśnie powstaje obszerna instrukcja. Pojawi się także CAVEMAN, którego fabuła zaczerpnięta została z PREHISTORIKA (IBM PC).

Firma zapowiada również, że na gwiazdkę gotowe będą TOMMINGS – atarowska odmiana wędrujących Lemingów. Posiadacze komputerów z rozszerzoną pamięcią grać będą, słuchając samplowanej muzyki. W poniższych krótkich opisach zaznaczyliśmy gwiazdką te tytuły, które mają się ukazać jeszcze w tym roku.

ALCHEMIA *

Klasyczna gra labiryntowa. Płynna animacja, jednobarwne plansze o różnych kolorach i wystroju. Szybkie przeszkadzajki, średni poziom trudności. Dynamiczna muzyka na planszy tytułowej.

ATOMIA

Ułożyć wzór strukturalny cząsteczki chemicznej z rozrzuconych elementów. Zaskakująco dobra, jak na grę logiczną, oprawa muzyczna i nieskomplikowana grafika.

AX!LOX

Gra planszowa, umożliwiająca zabawę z partnerem (partnerką) na dwa joysticki, lub z komputerem. Pole walki ma wymiary 8 x 8 lokacji, każdy z uczestników porusza się tylko w jednym wymiarze. Kolejno odsłaniane klocki mają dodatnią lub ujemną wartość punktową, pod spodem ukryty jest obrazek.

CAVEMAN *

Gra zręcznościowa pozbawiona poważnej fabuły, wielowątkowej akcji i nie zmuszająca na siłę do myślenia. Atutem tego typu produkcji jest zwykle atrakcyjna grafika, bezbłędny dźwięk i szybka animacja. CAVEMAN oferuje nam zbieranie jelenich udźców w średnio zróżnicowanej scenerii.

CYWILIZACJA *

Gra strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym. Ukazuje gospodarcze aspekty prowadzenia wojny, warunkiem zwycięstwa czyni wydolność przemysłu. Staranna, czytelna grafika, płynne przewijanie powiększonej mapy. Interfejs użytkownika obsługiwany joystickiem i klawiaturą.

DZIEDZICTWO GIGANTÓW *

Nowa gra labiryntowa, 150 komnat, akcja dzieje się w podziemiach. Autorzy nie zdradzają na razie szczegółów, obiecując niespodziankę.

MAGIA

Jako zjawa błąszasz się po zamku, rozwlewany na wszystkie strony przez przeciągi. Animacja jest budująca, czego nie można powiedzieć o monotonnej muzyce. Dostępne siedem poleceń, obsługa gry, z małym wyjątkiem, bez użycia klawiatury.

TOMMINGS *

Toming i Leming to ośmio i szesnastobitowa odmiana tego samego gatunku. Tomingi również posiadają charakterystyczne, falujące czuptynki. Są mniej liczne, ale równie kolorowe.

CENY DO 15 X

CENY OBOWIĄZUJĄCE DO 15 października!!!

Nr 1 – 50 tys. zł za egzemplarz

Nr 2 – 40 tys. zł za egzemplarz

Nr 3 – 30 tys. zł za egzemplarz

Nr 4 – 17 tys. zł za egzemplarz

ARCHIWALIA

Zasady sprzedaży numerów archiwalnych SS:

1. Zamawiać można tylko te numery, które wypisujemy w osobnej ramce – tzn. te, którymi jeszcze dysponujemy.

2. Ceny poszczególnych numerów są płynne i stanowią wypadkową wielkości naszego zapasu i zgłaszanego na nie zapotrzebowania. (ciekawe do jakiej ceny dojdzie Jedynek?). W każdym numerze podajemy aktualny pułap cenowy na dany miesiąc. Cena zawiera koszty przesyłki.

3. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Obowiązuje data stempla.

4. Wpłaty należy dokonywać tzw. PRZEKAZEM NA KONTO!!! BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A. Centrala Warszawa KONTO NUMER 630991-102401-138

5. Na przekazie należy wyraźnie napisać, których numerów i w jakiej ilości zamówienie dotyczy.

6. Redakcja nie ponosi winy z tytułu źle lub nieczytelnie wypełnionych przekazów!

7. Czas realizacji zamówienia nie powinien przekraczać 30 dni (2 tyg. zwykły list przekaz, oraz 2 tyg. na pakowanie i drogę powrotną pocztą). W przypadku przedłużania się tego okresu prosimy o kontakt, najlepiej telefoniczny.

LAW OF THE WEST

Schowaj pan tę fujarę (jak rozmawiasz z kobietą), Commodore



Prawo Zachodu. Niepisany kodeks twardych ludzi. Nie mówi, jak masz żyć, ani w jaki sposób postępować. Określa za to, kiedy możesz zginąć. Jestem tu szeryfem i mam prawo cię zastrzelić. Masz prawo wiedzieć o tymi niespodziewać się ostrzeżenia.

Tymi słowami witam przyjezdnych. Odtąd wszyscy czekają na okazję do konfrontacji. Zasada pierwsza: nie dać się im sprowokować. Bez względu na to, jak obraźliwe rzeczy się słyszy.

Zjeżdżają się tu rzezimieszkowie każdej profesji. Bandyci uciekający przed strykiem, oszuści karciarzy, barowi zabijacy i wynajęci rewolwerowcy. Zasada druga: przed nikim nie okazywać słabości. Nie zastrzelaj mnie, jeśli będę mną gardzić, ale nie będę w stanie nic im zrobić. Z każdym oprychem można sobie jakoś poradzić. Niektórych da się wsadzić za kratki, innych wystarczy przycisnąć do muru, żeby zapragnęli wyjechać z miasta. Kiedy zawładną słowa,

pozostaje sięgnąć po broń. I lepiej zrobić to szybko.

Uczciwi obywatele rzadko wychodzą z domów. Są wśród nich tacy, na których można liczyć. Odpowiednio potraktowani gotowi są zdradzić, że widzieli podejrzanych osobników, kręcących się w pobliżu stacji albo banku. Wtedy sprawa jest już prosta – pod warunkiem, że umie się używać broni.

Niewielkie spóźnienie przy wyciągnięciu rewolweru może drogo kosztować. W takich chwilach jedyny ratunek w Doktorze. Ten stary alkoholik jest jedynym lekarzem po tej stronie gór. Nie wolno go obrazić ani zniechęcić, bo wyjedzie z miasta lub odmówi udzielenia pomocy rannemu. Za każdym razem, kiedy spotykam Doktora, słyszę to samo pytanie:

- Zabił pan kogoś ostatnio, szeryfie?
- Doktor uparcie wpatruje mi się w oczy.
- To wchodzi w zakres moich obowiązków.



- Kadeci!!! - ciężka jak beton łapa pułkownika opadła na blat ławki o cał od twojego nosa. Przebudzenie niezbyt

delikatne.

- Czy ja źle widzę, do cholery? Przesypiać szkolenie, podczas kiedy nasi chłopcy wykrwawiają się nad Okinawą? Macie zamiar dostać się na lotniskowiec i spaść do wody razem z samolotem? Bacność, czapkę wóz, do tablicy biegiem marsz!!! -

Pułkownik rzucał pytania jak cegły.

- Start!

- Rozbieg na pełnej mocy silnika. Oderwanie od pokładu powinno nastąpić w chwili, kiedy dziób okrętu wzniesie się na fali. Po nabraniu prędkości można rozpocząć wznoszenie.

- Lądowanie!

- Podejście do lotniskowca tylko od strony rufy, ze zmniejszoną prędkością. Po dotknięciu kołami pokładu wystarczy zaczepić hakiem o kauczukową linę, by wyhamować.

- Uzbrojenie!

- Torpedy stosuje się przeciwko okrętom. Torpedę należy zrzucić w małej odległości od celu, z minimalnej wysokości. Następnie trzeba zwiększyć moc i ostro poderwać dziób maszyny, by uniknąć zderzenia z okrętem.

Bomby wykorzystujemy atakując cele naziemne.

Zwalniać bomby należy z wyprzedzeniem, ocenę odległości umożliwia celownik. Bombardować można z lotu poziomego na niskim pułapie lub z lotu nurkowego.

Rakiety niekierowane są szczególnie przydatne do niszczenia bunkrów na wybrzeżu. Podejście należy wykonać na bardzo niskim pułapie, po zbliżeniu się do brzegu wznosząc maszynę ponad wierzchołki palm.

- Taktyka!

- Podczas oczyszczania wyspy pierwszorzędne znaczenie ma unieszkodliwienie artylerii przeciwlotniczej w bunkrach zwykłych oraz wzmocnionych. Dopóki betonowe stanowiska pozostają nie zniszczone, przelot nad wyspę musi odbywać się powyżej ich zasięgu ognia. W następnej kolejności celem bombardowania stają się żołnierze japońscy, ponieważ po dotarciu do rozbitego bunkra zaczynają ponownie prowadzić ogień. Oprócz bombardowania, piechotę ostrzeliwać można z działka z lotu nurkowego.

Znajdujące się na ziemi samoloty są zabezpieczone sprężystą siatką, chroniącą przed bombardowaniem. Kiedy znajdują się w powietrzu, atakują tylną półsferę bombowca. Podjęcie walki możliwe jest na niskim pułapie, najlepiej nad morzem, gdzie nie ma dodatkowego zagrożenia ze strony artylerii przeciwlotniczej. Klasyczna walka kołowa jest skuteczna, o ile pilot wykaże się wystarczającym refleksem. Po znale-

zieniu się na ogonie przeciwnika, należy użyć karabinów maszynowych.

Pułkownik stanął na baczność. Ze wszystkich sił starając się utrzymać opadającą nisko szczękę. Zaprawiony w wieloletniej służbie wojskowej zdołał jedynie wyszeptać:

- Przydzielam was na lotniskowiec „Wasp”, symbol CV 18. Za dwie godziny zostaniecie przetrzuceni na pokład, gdzie czeka na was Helldiver w prototypowej wersji jednoosobowej.

Zanim sens przekazu pułkownika dotarł do twojej świadomości, spojrzawszy przed siebie i karnie wyrecytowałeś:

- Curtiss Helldiver SB2C-4, jednosilnikowy pokładowy bombowiec nurkujący.

Osiągi: prędkość maksymalna 257 węzłów na pułapie 16,700 stóp, przelotowa 140 węzłów; ładowność: 1000 kg bomb o masie po 250 kg każda lub torpeda; uzbrojenie: 4 nieruchome karabiny maszynowe 7.62 mm...

Jednak doświadczony pułkownik nie mógł już tego słyszeć. (pk)

Dystrybutor: IPS Computer Group

BRODERBUND'89

COMMODORE ile dyskietek?
SPECTRUM
AMIGA
PC VGA, SB

STRZELANINA

70% Grafika 60% Dźwięk 70% Miodność Cena w tys. zawiera VAT



Doktor nie rezygnuje.
 – Ale lubi pan to robić.
 Gdyby miało chodzić o ciebie... Ale z tym się nie zdradzę.
 – Czerpię pełną satysfakcję z mojej pracy.
 I tak Doktor zaraz przeprosił.
 – Przepraszam. Robi pan dobrą robotę.
 Czego nie można powiedzieć o tobie.
 – Dziękuję, Doktorze. Mógłby mi pan pomóc.
 Dyplomacja to ciężki kawałek chleba.
 – Jestem zawsze do usług. Do wzięcia.
 Zasada trzecia: z nikim nie wchodzić w układy. Nie interesują mnie potańcówki ani wizyty w salonie rozrywki. Trzeba umieć zwlezczyć podstęp i wiedzieć, w którym momencie się wycofać. Jedną ze spraw osobistych naświetla informacja, którą zna smarkaty Willy.



Zasada czwarta: konsekwencja. Jeżeli zagram przed kimś ważniaka, później nie będę już mógł spuścić z tonu. I vice versa: pokazując się jako mięczak, muszę grać moją rolę do końca.

ACCOLADE'85

COMMODORE

INNE...

80% 50% 80%

(pk)

Czy możliwe jest, by katastroficzne wizje nawiedzonych futurologów ziściły się? Czy mógłby istnieć technocentryczny świat, którego religią byłby praktyczny pragmatyzm? Czy śmiercionośny śmigłowiec może stać się obiektem KULTU? Odpowiedź brzmi: TAK! W tej sytuacji start do lotu bojowego zależy od byle pretekstu.

Oszukali cię. Złożyli na ołtarzu ich zdehumanizowanego kultu. Zostałeś wysłany przeciwko obcym formom życia, które okazały się tanią, seryjną produkcją laboratorium genetycznego. Masz szansę uratować własną skórę, kiedy doleć do końca poligonu, ale nie jesteś w stanie niczego zmienić. Pozostało ci podjąć bezlitosną grę, w której stawką jest życie twoje albo śmierdzących ochłapów białka.

Wystrój poligonu zmontowany jest nieprzypadkowo z elementów architektonicznych, zaczerpniętych z kultur antycznych. Trudno dostrzec w tym jakąś myśl przewodnią, poza wyraźnym dążeniem do maksymalnego utrudnienia drogi.

Formacje białkowców widoczne są z wyprzedzeniem na radarze. Poruszają się szybko i podstępnie, po zetknięciu ze śmigłowcem implodują do jego wnętrza. Łatwo je zniszczyć, trudniej ominąć, najciężiej przychodzi zachować zimną krew. Zniszczenie galarety bywa premiowane kanistrem paliwa lub dodatkowym wyposażeniem. Chwila nieuwagi podczas jego zbierania owocuje nawiązaniem niechcianego kontaktu z przeszkodami terenowymi.

Wyrzutnie rakietowe twojego śmigłowca prowadzą ogień ciągły i nie dają się wyłączyć. W zakresie kompetencji pilota leży jedynie zmiana aktywnego uzbrojenia. W miarę kompletowania sprzętu siła ognia wydania wzrasta. Proporcjonalnie podnoszą się szanse przeżycia.

Sens walki sprowadza się do użycia najskuteczniejszego uzbrojenia, zależ-

KULT

Atari

nie od poziomu odporności stworzeń. Każda z odmian jest szczególnie wrażliwa na specyficzny typ materiału wybuchowego. Istnieją również środki uniwersalne, ze względu na wysoki koszt jednostkowy produkcji, dostępne w ograniczonym zakresie. Zaleca się wykorzystywanie ich jedynie w ostateczności.

Gra opatrzona jest animowanym intro, które uświadamia ci, w co zostałeś wciągnięty. Wyświetlaniu planszy tytułowej towarzyszy muzyka, która niestety podczas gry już się nie pojawia.

PSYCHOLOG BADA

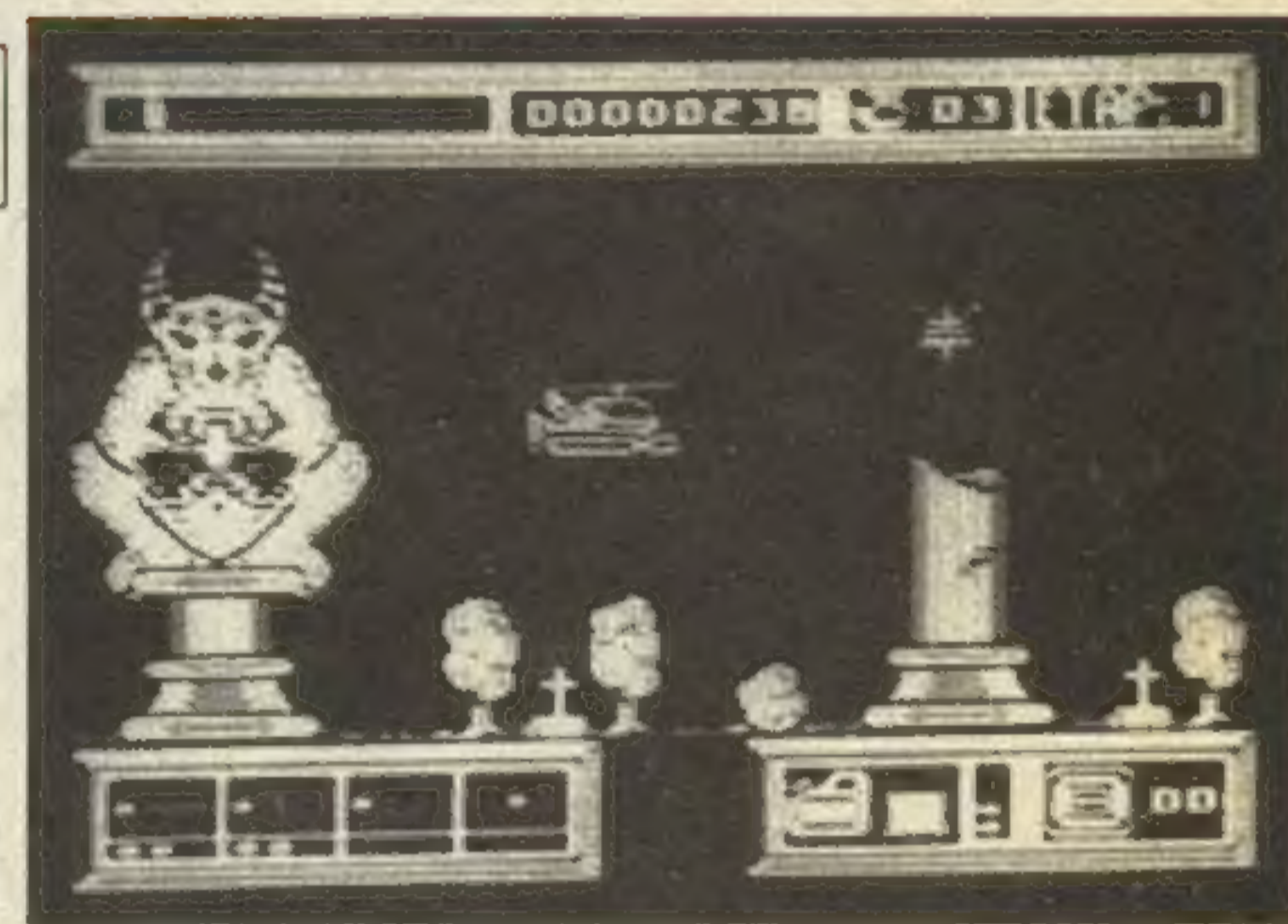
Termin nadsyłania wypełnionych testów upłynął ostatniego dnia wakacji, o północy. Specjalnie powołane konsylium zweryfikowało indywidualne wyniki wszystkich czytelników, którzy wzięli udział w badaniu. Spośród autorów bezbłędnych rozwiązań losowanie wyłoniło trójkę laureatów.

Pierwszą nagrodę – gry MIECZE VALDGIRA II, KUPIEC oraz MONSTRUM – zdobyła Joanna Szykiewicz z Wieliczki.

Nagrodę drugą – MIECZE VALDGIRA II i MONSTRUM – wygrał Grzegorz Kullński z Głuszycy.

Zdobywcą nagrody trzeciej – MIECZY VALDGIRA II – został Krzysztof Gendasz z Piławy Dolnej.

Nagrody ufundowała firma ASF. Oto poprawne odpowiedzi:
 1. C, 2. B, 3. A, 4. C, 5. D, 6. B, 7. D, 8. B, 9. C, 10. A



KULT niesie ze sobą przesłanie zdecydowanie pacyfistyczne. Monochromatyczna, czarno-biała grafika podkreśla nienaturalność sytuacji, która nigdy nie powinna mieć miejsca.

ASF'92

ATARI

STRZELANINA

80% 75% 70%

PRODUKCJA POLSKA

Cena w tys. zawiera VAT

FATUM

Przypięty na ścianie wycinek z „SOLDIER OF FORTUNE” z końca XX wieku przyciąga moją uwagę.



Zniszczenie istoty paramaterialnej leży w zasadzie poza zasięgiem możliwości człowieka. Przeprowadzone dużym kosztem badania wykazują absolutną odporność zjawisk spirytystycznych na zabójcze dla istot żywych działanie płomieni, wysokiego ciśnienia, ekstremalnie niskich temperatur, promieniowania UV, lasera i eksplozji nuklearnej. Rezydenci zaświatów reagują obojętnie na kontakt z antymaterią, dynamicznie kształtują się wokół ostrych narzędzi tnących, a zgniatani przenikają przez stalowy tłok prasy.

Chemia okazała się bezsilna. Duchom nie szkodzą żadne znane trucizny ani gazy bojowe. Biolodzy rozkładają ręce bezradnie: żaden z ziemskich drapieżników nie rejestruje obecności zjawy. Duchy czują się znakomicie w warunkach próżniowych, pod wodą, zasypane piachem... Oczekiwanie na kogoś, kto odkryje w jaki sposób niszczyć paramaterialne formy egzystencji, nadal trwa.

Zwracam pytające spojrzenie na gospodarza. Wybuch śmiechem.

– Wkrótce potem zaświaty próbowali przejąć się na powierzchnię Ziemi. Panika, jaka wybuchła sprawiła, że wysokość kosztów przestała się liczyć. Pula rosła, i czekała na mnie. Nikt nie wie, w jaki sposób doszedłem do rozwiązania.

Ściągam brwi. Mój rozmówca przygląda mi się uważnie.

– To nie ma znaczenia. Ważne jest to, że przeszedłem przez to wszystko. Byłem w Starym Zamczysku, Opuszczonym Mieście, Zagubionej Jaskini... Wszędzie tam, gdzie pojawiały się istoty paramaterialne. Miałem mały pojazd własnej konstrukcji. Powieliłem prototyp w pięciu egzemplarzach. Zainstalowałem na każdym moją prototypową broń. Miałem opracowane szersze projekty, ale z początku nie stać mnie było na ich realizację. Dopiero w miarę dopływu gotówki za odwalenie roboty, mogłem zwiększać rezerwy pojazdów i inwestować w nowatorskie wyposażenie.

Zmieniam kasetę w dyktafonie. Jestem ciekaw szczegółów.

– Pytasz, jak by było? Trudno, krytycznie trudno. Konstrukcja pojazdu okazała się zbyt delikatna. Na najmniej silnej przeszkodzie dochodziło do rozbicia. Również manewrowość pozostawiała nieco do życzenia. Osiągałem co prawda stałą, znaczną prędkość, ale pojazd, choć lekki, nabierał dużej bezwładności. Poza tym wszystko było w moich rękach.

Tym razem ja się uśmiecham. Rozumiemy się bez słów. Mój interlokutor dodaje jeszcze:

– Jak widzisz, jestem cały i zdrowy. Kończymy rozmowę w tonie dosyć osobistym, obiecując sobie, że spotkamy się prywatnie. Kto mógł przewidzieć, że człowiek, który odwrócił FATUM, umrze z powodu zatrucia pokarmowego...

Poziom FATUM powinien zadowolić zdeklarowanych amatorów strzelanin. Nie budzi zastrzeżeń ani czytelność grafiki, ani jakość animacji. Oprawa dźwiękowa jest aktywna przez cały czas, opcjonalnie może zostać zastąpiona przez odgłosy walki. Legenda opowiada o człowieku, który przez lat cztery będzie walczył z fatum. Jak to w baśniach bywa, jest w tym twierdzeniu sporo przesady.

(pk)

ASF'93

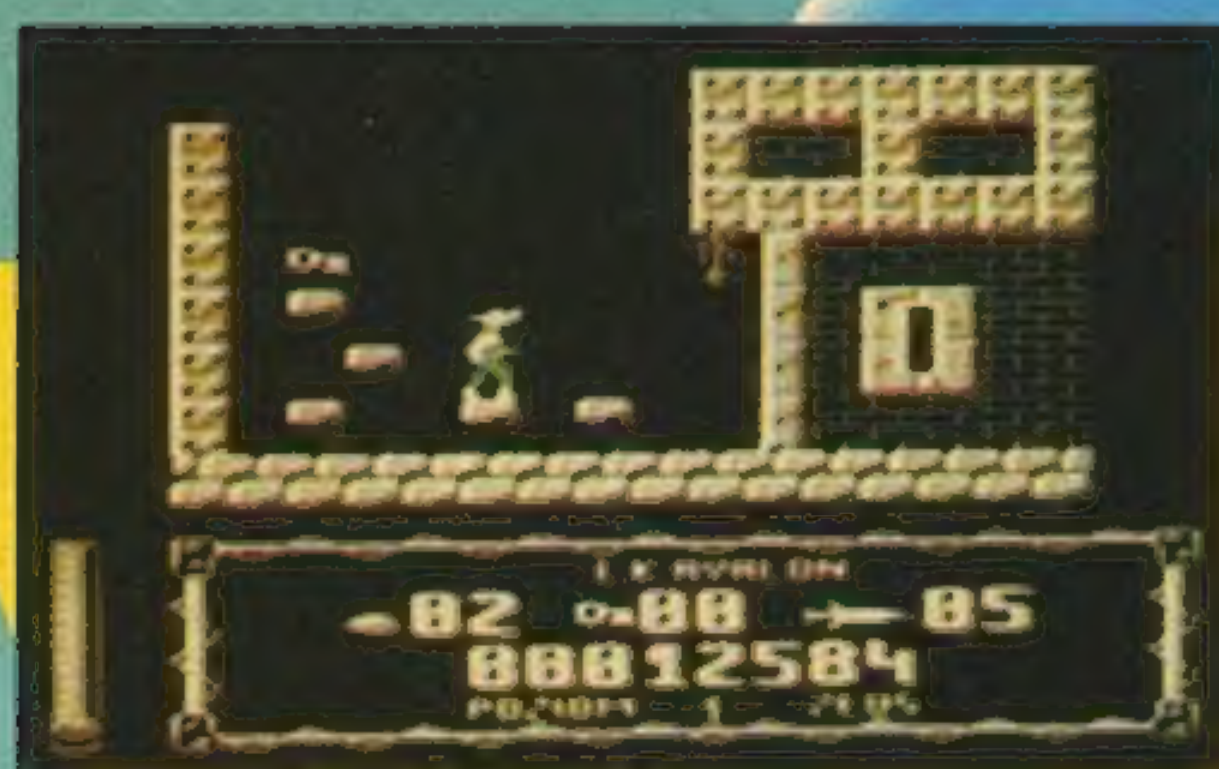
ATARI

STRZELANINA

90% 90% 90%

PRODUKCJA POLSKA

Cena w tys. zawiera VAT



Atari

SYN BOGA WIATRU

Legenda głosi, że Quetzalcohuatl był założycielem państwa Azteków, prawodawcą i nauczycielem. Kiedy porzucił swój naród, wyruszając w podróż na wschód, obiecał powrócić z zachodu i objąć władzę. Wyróżniać go miała biała skóra i potężna broda. Jednak, aby przepowiednia mogła się spełnić, musi znaleźć się śmiaćek, który dotrze do czterech ukrytych w labiryntach amfor. Wypijając ich zawartość, nabędzie mocy, która pozwoli mu przywołać Quetzalcohuatla i wskrziesić chwałę oraz potęgę plemienia Azteków.

LABIRYNT 1

Zabierz klucz i idź: prawo, góra, lewo, weź klucz, prawo, prawo, prawo,

prawo, dół, prawo, podnieś klucz, lewo, góra, prawo, weź klucz, góra, lewo, góra, góra, góra, prawo, zabierz klucz, lewo, zejdź na dół po drabince, dół, prawo, dwukrotnie otwórz drzwi, prawo, skok w dół, dół, zejdź na dół po linie z prawej strony, prawo, otwórz drzwi, góra, otwórz drzwi, zejdź na dół po linie z prawej strony, otwórz drzwi i napij się z amfory.

LABIRYNT 2

Idź w prawo, podnieś klucz, prawo, prawo, góra, lewo, lewo, lewo, weź klucz, w prawo góra, prawo, otwórz drzwi, prawo, prawo, dół, prawo, otwórz drzwi, dół, lewo, lewo, lewo, zabierz klucz, prawo, w prawo góra, w prawo dołem, prawo, na górę po drabinie, weź klucz, dół, dół, dół, otwórz drzwi, lewo, góra, podnieś klucz, dół, lewo, otwórz drzwi, lewo, omiń dołem drzwi nie otwierając ich, lewo, zabierz klucz i otwórz drzwi, lewo, otwórz drzwi i weź klucz, dół, dół, otwórz drzwi, prawo, prawo, w lewo góra, lewo, góra, weź klucz, dół, lewo, lewo, lewo, lewo, otwórz drzwi, idź w lewo i wypij zawartość amfory.

LABIRYNT 3

Prawo, góra, góra, weź klucz, góra, góra, prawo, prawo, góra, otwórz drzwi, zejdź na dół po linie, dół, prawo, dół, podnieś klucz, góra, lewo, góra, góra, otwórz drzwi po prawej, na dół drabiną z prawej strony, prawo, prawo, dół, dół, dół, zejdź na dół po linie z prawej strony, prawo, zabierz dwa klucze, lewo, góra, góra, góra, góra, lewo, lewo, góra,

na dół po linie, dół, lewo, dół, prawo, otwórz drzwi, dół, lewo, podnieś klucz, prawo, zejdź na dół po drabinie z prawej strony, prawo, dół, prawo, weź klucz, lewo, góra, lewo, góra, zejdź na dół po drabinie z lewej strony, prawo, dół, lewo, podnieś klucz, prawo, góra, lewo, dół, weź klucz, góra, góra, na dół po linie, lewo, otwórz drzwi, dół, lewo, na lewo góra, zabierz klucz, prawo, prawo, prawo, dwukrotnie otwórz drzwi, prawo, otwórz drzwi, prawo, otwórz drzwi, prawo, podnieś klucz, dwukrotnie otwórz drzwi i wysusz amforę.

LABIRYNT 4

Prawo, dół, lewo, lewo, weź klucz, prawo, prawo, prawo, w prawo góra,

prawo, otwórz drzwi, dół, lewo, dół, lewo, góra, podnieś klucz, lewo, dół, zabierz klucz, prawo, dół, prawo, prawo, weź klucz, góra, otwórz drzwi, wejdź na górę po drabinie, góra, lewo, lewo, lewo, lewo, dół, lewo, lewo, lewo, do góry nie otwierając drzwi, zabierz klucz, dół, prawo, prawo, dół, na dół po drabinie, ponownie na dół po drabinie, podnieś klucz, dół, prawo, dwukrotnie otwórz drzwi, prawo, zabierz klucz i otwórz drzwi, prawo, dwukrotnie otwórz drzwi, idź w prawo i opróżnij ostatnią amforę.

Deathlike Kuba



AVALON '93

ATARI
LABIRYNTOWA
80% PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT



Atari

BARAHIR



A jak Askar, B jak Barahir, C jak Ciemni Strażnicy, D jak Daeron. Oto wszystkie *dramatis personae* tej ponurej historii. Mroczny dostojnik uwięził konkurenta politycznego w głębokim lochu w zamku na odludziu. Czy znajdzie się straceniec, gotów go uwolnić? Barahir jest wojownikiem młodym, i w gorącej wodzie kapany. Nie ma pojęcia, z kim zadziera. Obława następuje mu na pięty, kiedy przez nieprzebytą puszcę przedziera się do ukrytego zamku. Ze skraju lasu widać już cel jego podróży.

Podejdź do bramy zamku. W pobliżu spoczywa wiekowy głaz, koło którego leżą małe głaziczki, czyli kamyki. Możesz zastukać kilkakrotnie kołatką (trzeba najpierw obejrzeć bramę) albo obrzucić bramę kamykami. Jeśli po otwarciu wrót strażnik nie wyjdzie ci na spotkanie, zabij go wewnątrz i przypasaj jego miecz. Przez dziedziniec wejdź do pomieszczenia i zjedz pleczywo z kredensu. Z dziedzińca zabierz drabinę i otwórz dębowe drzwi. Zabij strażnika, zabierz jego klucz i wyjmij krzesiwo z szuflady stołu. Otwórz bukowe drzwi po przeciwnej stronie korytarza. Zapal pochodnię krzesiwem, postaw drabinę i wejdź po niej na strych. Zabierz z poddasza nóż i złoty kluczyk i przesuń dźwignię.

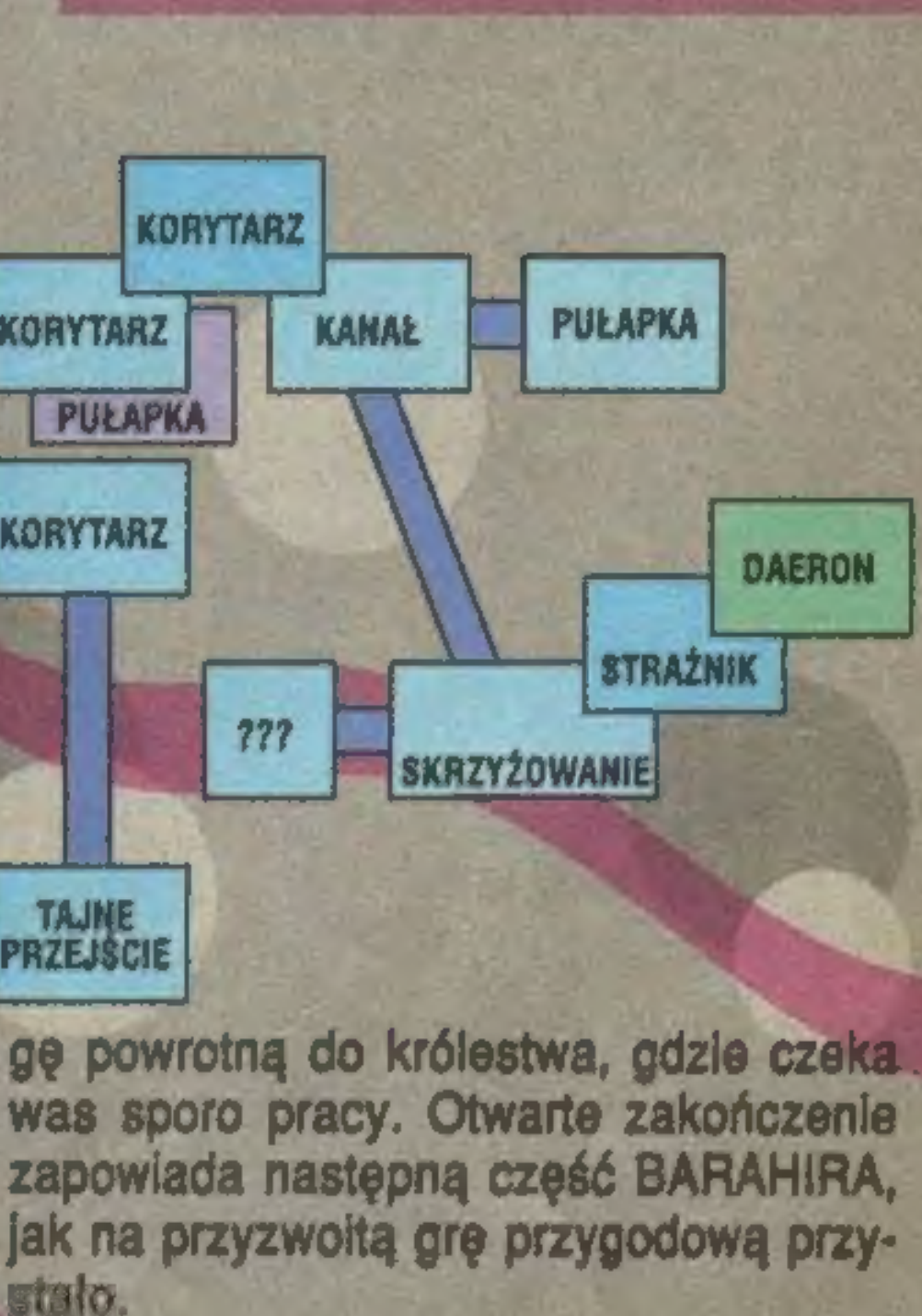
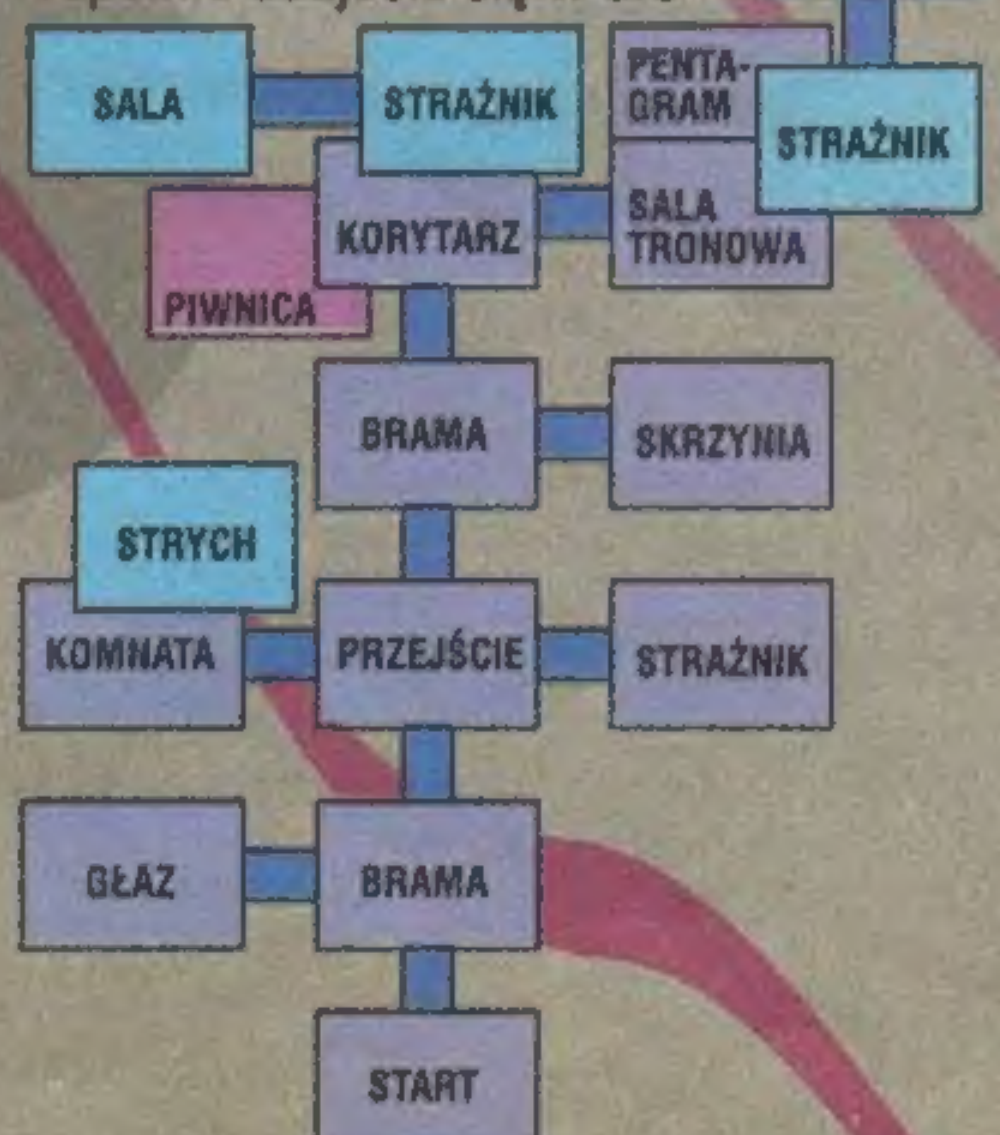
Przez dziedziniec wróć do pomieszczenia, w którym zajadałeś się chlebem.

Otwórz skrzynię złotym kluczykiem i wyjmij z niej szklaną kulę. Wróć na dziedziniec, przejdź przez nowo otwarte przejście i weź medallion. Zejdź do piwnicy i zjedz wszystko, co znajdziesz. Wróć na górę, idź na północ. Przekup strażnika medallionem. Pod głową dzika ukryta jest dźwignia. Pociągnij za nią i wróć na dziedziniec. W pokoju od strony wschodniej usiądź w fotelu. W sekretnej komnacie użyj magicznej kuli. Wykorzystaj fotel ponownie, po drugiej stronie wejdź na górę i weź różdżkę.

Wróć do miejsca, gdzie widziałeś głowę dzika. W pomieszczeniu od strony zachodniej użyj magiczną różdżkę i weź klucz. W komnacie, w której znalazłeś różdżkę, zabij strażnika i otwórz drzwi. Wejdź na górę. Strzeż się łoża! Przeniknij przez lustro, zignoruj dźwignię i idź na północ. Przekręć świecznik. Sprawdź, czy otworzyło się przejście na zachód i ponownie poruszaj świecznikiem. Z biblioteki weź płaszcz ukryty w schowku. Następnie idź na północ, a potem na wschód, zabijając po drodze strażnika. Okolca pełna jest pułapek, nie pchaj się, gdzie nie trzeba. Idź na północ, zjedz chleb i ściągnij futro zakrywające przejście. Zejdź do kanału i weź manuskrypt z komnaty od zachodniej strony. Teraz wracaj po śladach: wschód, góra, południe, zachód, południe. Użyj manuskryptu i wejdź do ukrytej

komnaty. Weź łaskę, zrzuć książki z półki i zabierz ukryte pod nimi złoto.

Wróć do kanału tą samą drogą, którą szedłeś po manuskrypt. Zamiasz skrócić na zachód, idź na północ. Przekonaj strażnika, by oślepił na chwilę, dając mu worek złota. W komnacie na północ uwięziony jest Daeron. Oddaj czarownikowi płaszcz, który przywróci mu moc. Użyj łaski, by uwolnić Maga. Daeron mamrocze niezrozumiałe słowo, i oto obaj znajdujecie się poza zamkiem. Wspólnie udajecie się w dro-



gę powrotną do królestwa, gdzie czeka was sporo pracy. Otwarte zakończenie zapowiada następną część BARAHIRA, jak na przyzwoitą grę przygodową przystało.

(pk)
AVALON '93
ATARI
PRZYGODOWA
100% PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Miodność Cena w tys. zawiera VAT

PIERWSZA POLSKA GRA PRZYGODOWA NA IBM PC!!!

TAJEMNICA STATUETKI

Wymagania:
PC AT/286/386/486
dysk twardy
grafika VGA



ZABIERZ UZYJ ZBRADJ WALIZKA OPCJE HAFK
ROZWIADAJ OTWARZ DOK



ZABIERZ UZYJ ZBRADJ WALIZKA OPCJE HAFK
ROZWIADAJ OTWARZ DOK



ZABIERZ UZYJ ZBRADJ WALIZKA OPCJE HAFK
ROZWIADAJ OTWARZ DOK



**SENSACJA!
PRZYGODA!
HUMOR!
MAGIA!**

Z muzeów całego świata giną relikwie pradawnych kultów.
Trop prowadzi na pewną tropikalną wyspę.
Interpol wysłała tam swojego agenta...
Czekają Cię niebezpieczne przygody, zaskakujące odkrycia
i duża dawka dobrej zabawy!

**SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWA**

Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 189 tys + VAT = 231 tys zł (przesyłka za zaliczeniem pocztowym bez dodatkowych kosztów).

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oferujemy atrakcyjne warunki współpracy oraz wysokie rabaty.

METROPOLIS – pl. Powstańców Śląskich 5 p. 6, 53-329 Wrocław, tel. (0 70) 68-99-46

STONE AGE



To jeszcze nie Jurassic Park, PC



...ale już niedługo...



Kiedy podczas jednej z bezsennych nocy siedziałem przy komputerze i gapiłem się bez sensu w migające diody modemu, nie przypuszczałem nawet, że gra, którą właśnie ciągnąłem, zajmie mi więcej czasu niż te pięć minut połączenia z Norwegią.

Tak to już bywa, że objętość gry nie zawsze idzie w parze z jakością mierzoną spędzonym przy niej czasem. STONE AGE, chociaż ma tylko 350 KB, oderwała mnie od rzeczywistości na kilkanaście godzin, podczas gdy na jedenastomegowe LARRY-ego VI potrzebowałem zaledwie trzech.

STONE AGE tchnie infantylnością. Fabulę musieli wymyślić ludzie naprawdę z epoki kamienia łupanego. Jak inaczej można uzasadnić opakowanie planszowej gry z gatunku „SZOKOBANA” w rysunki uśmiechniętego zielonego dinozaura, pokonującego kamienne płyty. Także tabela najlepszych wyników w postaci konturów miasta ze stadem latających pterodaktyli wygląda na wybrzyk znużonego artysty.

Reszta to wyśmienie skonstruowana dwuwymiarowa gra dla myślących osób, silnie ćwicząca pamięć i wyobraźnię przy planowaniu ruchów. Z naszą pomocą zagubiony w labiryncie Teleslor musi przejść po kamiennych płytach od wejścia do zaopatrzonego w drabinkę wyjścia. Pierwsze plansze są banalnie proste i spełniają rolę zapoznawczą. Mamy do czynienia z płytami zwy-

kłymi nieruchomymi, zapadającymi się po jednokrotnym przejściu, ruchomymi jedno-, dwu- i czterokierunkowymi. Na dalszych etapach spotkamy płyty z leżącym kluczem służącym do otwierania bramy w innym miejscu oraz płyty z teleportującym wimikiem (co za bezsens!). Dino może przechodzić z płyty na płytę, poruszać się z płytą w oznaczonym kierunku, a także powodować zdalny ruch innych płyt. Płyty raz uruchomione przesuwają się po wolnych obszarach do oporu (jak w ATOMIX). Na większości plansz trzeba solidnie pogłowić w jakiej kolejności i jak poustawiać płyty, aby nie zablokować ostatecznie możliwości przejścia etapu. Na szczęście przed każdym etapem podawany jest kod, pozwalający na wznowienie gry po przerwie. Cały urok STONE AGE zawarty jest w tak dobranych planszach, że niemożliwa do przejścia na pierwszy rzut oka plansza, po kilkunastu minutach intensywnego wysiłku (fasowania mózgu) poddaje się i można ją przejść w kilkanaście sekund.

Dodatkowym problemem jest ograniczony czas ukończenia etapu. Jest to też jedyna różnica dwóch poziomów trudności. Poziom łatwiejszy ma dwa razy więcej czasu.

Grze towarzyszyć mogą melodie szafy grającej, programowanej w menu. Do wyboru jest osiem melodii, chyba najlepszych aranżacji metodą FM, jakie dotąd słyszałem. Mimo to po godzinie



... a na razie, wczesny dinozaurofilizm.

warto je w ogóle wyłączyć, żeby zupełnie nie oszaleć, gdy po raz dwudziesty powtarzamy tę samą planszę. Inne opcje w menu dotyczą wyboru i jasności tła...

Gorąco polecam STONE AGE wszystkim osobom znużonym setkami symulatorów wszystkiego co się da zasymulować i innymi grami zręcznościowymi. Ukończenie wszystkich etapów (a nie tylko ostatniego) jest raczej równoznaczne z IQ sporo powyżej setki.

WJP

ECLIPSE '92
 ATARI ST
 PC VGA, SB
 LOGICZNA
 75% 100% 100%
 Grafa Dźwięk Mądreść



Po raz trzeci lotna brygada SS spieszy na pomoc zagubionemu w jajecznej krainie owalnemu potworkowi. By zostać tytułowym PRINCEM Z YOLK-FOLKU, Dizzy musi ożywić to nieco uspięne królestwo, nim czarownica Trzepaczka przerobi je na omleć. W stosunku do poprzednich gier, to zadanie jest jak bułka z masłem (pod jajeczniczkę na maśle) – lekkie, łatwe i przyjemne.



PRINCE of the

CODEMASTERS'91/93

COMMODORE 64

SPECTRUM

AMIGA

ATARI ST

PC VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% 90% 95%
 Grafa Dźwięk Mądreść

ACME BRIDGE KIT (narzędzia ciesielskie) – naprawić zerwany pomost na drzewie

BOOK OF MATCHES (zapałki) – podpalić sterłą liści

BRASS BUGLE (mosiężna trąbka) – dać grajkowi w zamian za książkę z dowcipami

GOLD NUGGET (samorodek) – zapłacić za przewiezienie przez Stryx

GOLDEN HARPH (złota harfa) – wymienić u św. Piotra na serek

GREASY SPANNER (kucz francuski) – naprawić most zwodzony





c.d. ze str. 17

które otrzymujesz za pomocą karkołomnego przebiegania palcami lub szarpaniem joysticka. Chwyty te są one na ogół bardzo skuteczne i mocno nieprzyjemne dla przeciwnika.

BLANKA: 1 – fire, fire, fire, 2 – prawo, lewo, fire.

CHUN LI: 1 – kilka razy fire, 2 – dół, góra, fire.

DHALSIM: 1 – dół, dół-prawo, prawo, fire, 2 – dół-lewo, dół, dół-prawo, prawo, fire.

GUILE: 1 – lewo, prawo, fire, 2 – dół, a po 2 sek. góra, fire.

HONDA: 1 – fire parę razy, 2 – lewo, prawo, fire.

KEN i RYU: 1 – dół, dół-prawo, prawo, fire, 2 – prawo, dół, dół-prawo, fire, 3 – dół, dół-lewo, lewo, fire.

ZANGIEF: 1 – znów przyciskasz fire jak szalony, 2 – lewo-dół, dół, dół, prawo-dół, fire.

Pozostaje życzyć oglądania zębów przeciwnika na trawniczku i nie zlamania palców przy otrzymywaniu opisanych ciosów.

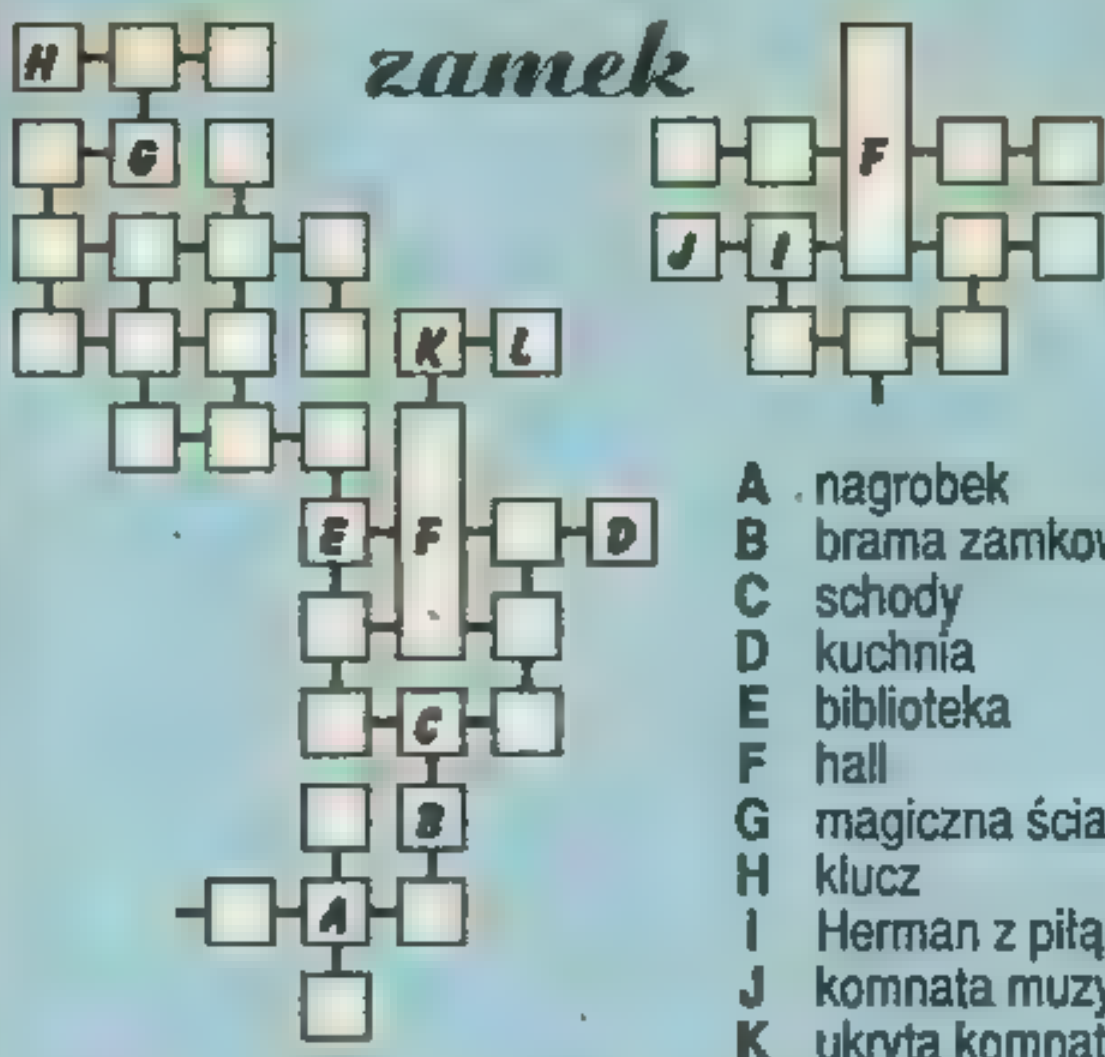
KaYteck

Współpraca: Marek Gdala

CAPCOM 32

1MB AMIGA
PC VGA, SB

100% 95% 100%



zamek

- A nagrobek
- B brama zamkowa
- C schody
- D kuchnia
- E biblioteka
- F hall
- G magiczna ściana
- H klucz
- I Herman z pitą
- J komnata muzyczna
- K ukryta komnata
- L Kyragem

The Legend of Kyrandia

c.d. ze strony 36

go szafir i jagody. Korzystając z kotła Zanthii z łatwością wygenerujesz odpowiednie płyny. Są one półproduktami do otrzymania dwóch retort: pomarańczowej z żółtego i czerwonego płynu oraz fioletowej z czerwonego i niebieskiego. Dokonasz tego w maszynie zwanej Wielkimi Diamentami, ukrytej w lesie.

Fioletowa retorta pozwoli ci wykraść kielich z domku elfa, przez zmniejszenie twej skromnej osoby, zaś pomarańczowa obdarzy cię trzecim czarem. Udaj się

- A dom na drzewie
- B kałuża smutku
- C obumarłe drzewo
- D świątynia
- E srebrny ołtarz
- F zarwany most
- G dom Darna
- H laszek dębowy
- I wymarła część lasu
- J drzewo rubinowe
- K gniazdo słowika

- L strumyk
- M marmurowy ołtarz
- N grota
- O studnia
- P żelazna kratka
- R przepaść
- S niekompletny ołtarz
- T złoża diamentów
- U wulkaniczna rzeka
- W klucz

do zatoczki, zaopatrz w orchideę i uaktywnij otrzymany ostatnio czar. Pod postacią skrzydlatego konia pofruniesz w siodłał, czyli w kierunku skalistej wyspy.

Zbliża się cel wędrówki, zamek zajęty przez Malcolma. Zanim staniesz u jego stóp, połóż orchideę na grobie swej matki i porozmawiaj z jej duchem. Obdarzy cię ona czwartym czarem do kompletu – czarem niewidzialności.

Tylko dzięki niemu będziesz mógł przejść bezpiecznie przez strzeżoną bramę zamkową, otwierając ją kluczem.

Wewnątrz napotkasz oczywiście swego starego kolorowego kolegę. Spław go krótką gadką, a będziesz mógł powaleśać się po zamku. Zabierz berto z kuchni i udaj się do zachodniego skrzydła. Nawiedzzonego Hermana uspokoisz czarem uzdrawiania, za chwilę będziesz mógł wy-



las i jaskinie

- @ krzew ognistych jagód
- kamień

za morzem



- A laboratorium Zanthii
- B fontanna
- C płonące drzewo
- D wodospad
- E kielich
- F domek elfa
- G tropikalna zatoczka
- H wielkie diamenty

kazać się słuchem muzycznym i znajomością rachunku prawdopodobieństwa, zaowocuje to

otwarcie skrytki z kluczem. Pozostała jeszcze biblioteka, gdzie trzeba wysunąć z półek książki z literami kolejno O, P, E i N na grzbietach, by odzyskać królewską koronę. Natomiast wędrując po kazamatach znajdziesz ukryty pod kamieniem drugi klucz. Dopiero w parze umożliwią one otwarcie drzwi prowadzących do Kyragemu – klejnotu, serca Kyrandii. Ale dostanie się doń tylko prawowity następca tronu, więc umieść na atlasowych poduszkach kolejno insygnia władzy królewskiej: berto, koronę i kielich. Jak spod ziemi wyrośnie Malcolm i zamierzy się na ciebie latającym świństwem. Musisz stanąć przy samym lustrze i użyć czaru niewidzialności, a niedobry kłown sam siebie zamrozi. W jednej chwili spadną czary rzucone na wszystkich mieszkańców Kyrandii i kraina ta stanie się znów winem i śpiewem pachnąca.

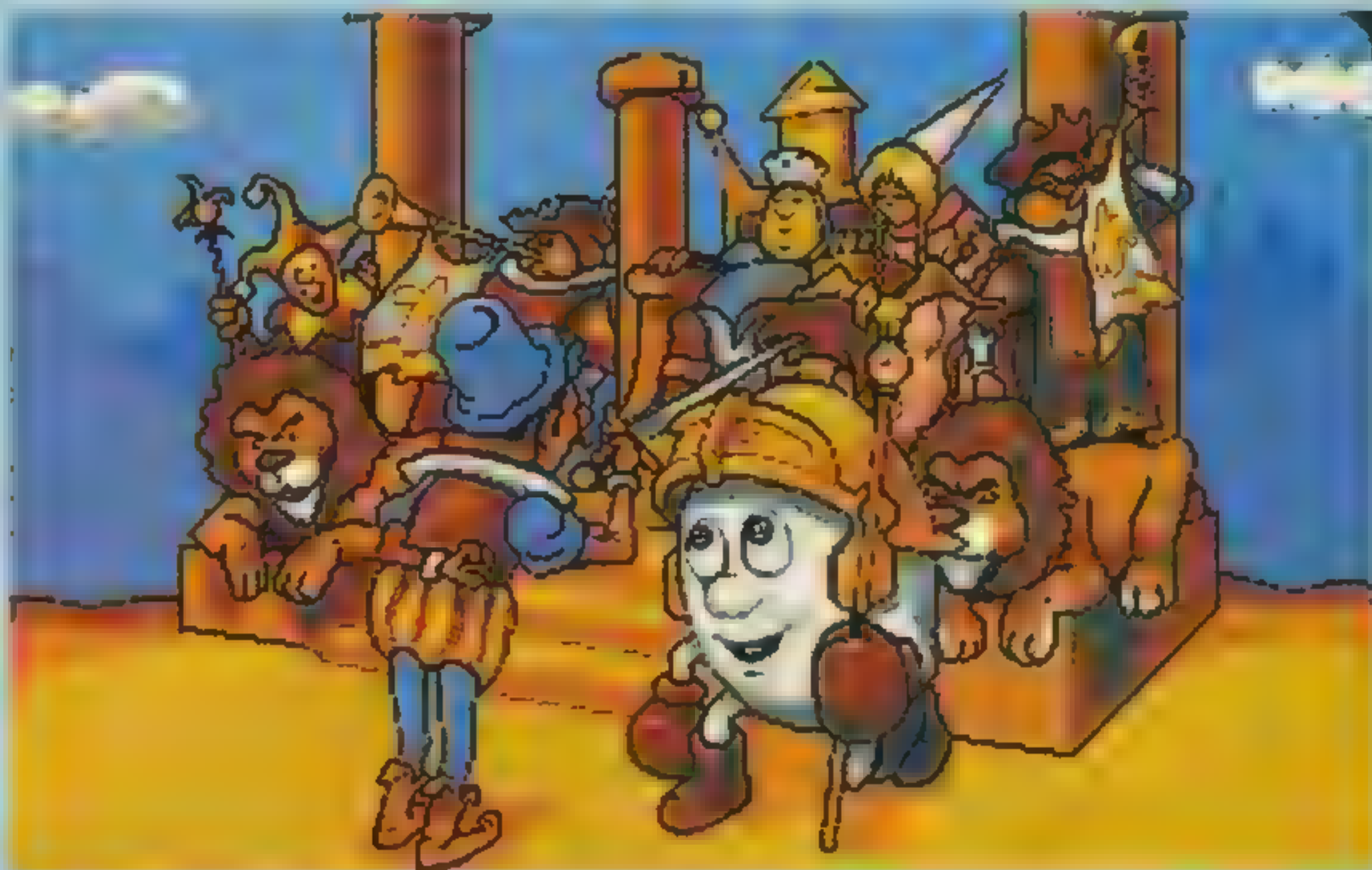
Martinez

Współpraca: Jarek Ajdukiewicz, Jarek „Sasha” Krupa

THE YOLK FOLK

- HEAVY PICKAXE (ciężki kilof) – rozwalić wejście do jaskini
- JOLLY JOKEBOX (książka z dowcipami) – rozweseli smutną księżniczkę
- JUG OF WATER (dzban wody) – zalać płomień
- OUTBOARD MOTOR (silnik do łodzi) – wymienić u przewoźnika na kosę
- PILE OF LEAVES (sterta liści) – ułożyć pod drzwiami

- RED FLAGE (czerwona flaga) – zawiesić na maszcie
- RUSTY GOLD KEY (stary złoty klucz) – otworzyć drzwi do pokoju Daisy
- SCYTHE (kosa) – wyciąć ciernie blokujące drogę w zamku
- SHARP TORN (kolec) – doskonała pułapka na Złego Dizziego
- SMALL CAGE (mała klatka) – złapać mysz i postraszyć nią trolla



- SOME HOLY CHEESE (niebiański serrek) – służy jako przynęta na mysz
- SOME TWEEZERS (obcęgi) – wyciągnąć kolec lwu

Opisy nadesłali: Karol Czajkowski, Aleksander Frejowski, Garfield, Maciej Glaza, Grave, Lucas, Klono, Mariusz Kuczewski, Marcin Snieć, Tomcat, Zyzio





Po znakomitym REX NEBULAR przyszedł czas na temat prosto z klasyki literatury. RETURN OF THE PHANTOM (Powrót Upiora) firmy MICROPROSE jest ambitną grą przygodową, inspirowaną m.in. przez powieść „Upiór z Opery” Gastona Leroux’a.

Przed MICROPROSE powieść ta dała już natchnienie kilku filmowcom, od przedwojennej produkcji z Lonem Chaneyem, przez „Upiora z raju” Briana de Palmy, po ostatni film z samym Robertem Englundem.

Akcja rozgrywa się w 1993 r., w gmachu Opery Paryskiej. Podczas wystawiania niedawno odnalezionego opery „Don Juan triumfujący” autorstwa szalonego dziewiętnastowiecznego kompozytora, zdarza się nieszczęście. Z sufitu spada wielki żyrandol zabijając kilka osób i raniąc kilkanaście innych. Przeszukanie budynku owocuje jedynie znalezieniem przeciętego sznura i kartki, wskazującej na działanie Upiora sprzed stu lat...

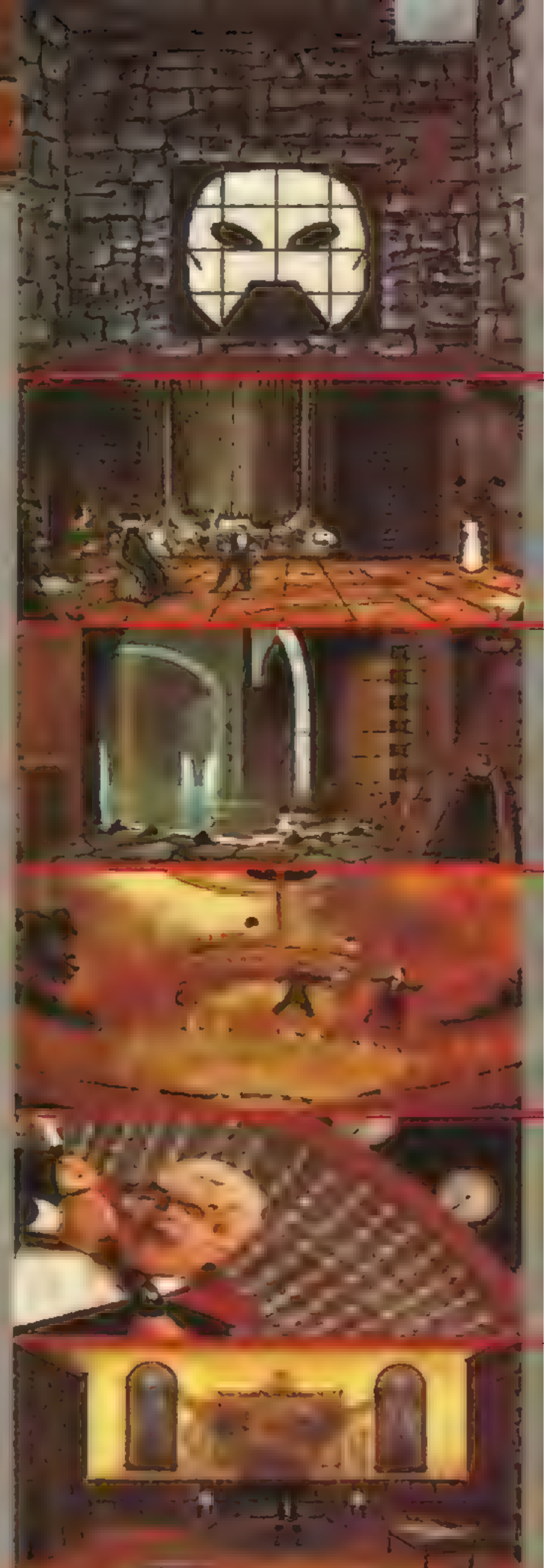
Jako detektyw Raoul Montand masz rozwiązać tę zagadkę i znaleźć mordercę. Aby osiągnąć sukces w grze, wystarczy abyś dokładnie czytał wszystkie pojawiające się wypowiedzi i opisy przedmiotów oraz starał się rozmawiać z każdą napotkaną osobą. Gra posługuje się bardzo starannym i bogatym językiem angielskim, a jej atmosfera nie skłania do zbyt szybkiego postępowania. Postacie i tak

wadź ostrożną rozmowę z dyrektorem teatru, Monsieur Richardem. Następnie porozmawiaj z autorką czytanej za 112 lat książki, której musisz dostarczyć trzy przedmioty z XX wieku – chodzi o kolorowe płytki. W zamian Madame Giry pokaże ci wnętrze łoża Upiora, ale nie znajdziesz tam nic oprócz kartki. Obejrzyj lewą kolumnę.

Gdy Christine wróci do garderoby, porozmawiaj z nią, a następnie opuść pokój. Podśłuchaj przez drzwi jej rozmowę z Upiorem i zaniepokojony rozwal drzwi toporem. Ale będzie już za późno – Christine zniknie.

Będziesz chciał powiedzieć o tym dyrektorowi, lecz napotkasz Christine całą i zdrową. Odbierz z kasy bilety na przedstawienie i udaj się do łoża dziewczęcej. Podczas przedstawienia znów ujawni się Erik i porwie biedną primadonę. Przeszukaj scenę, znajdziesz pod nią martwego Jacquesa. Przy jego ciele leży klucz, który pasuje do zamka w lewej kolumnie w piątej łoży. Przyświecając sobie lampą schodzisz prosto w paryskie podziemia.

Podziemia są parszywie skomplikowane, gdyż potrafia zapętląć się w najmniej oczekiwanych momentach. Żeby nie błądzić bezradnie, możesz znakować drogę zostawiając kolorowe płytki i szkicować mapę na kartce. W końcu znajdziesz się nad kanałem, a za chwilę po jego drugiej stronie. Na północy



Screenshots: PC

RETURN OF THE PHANTOM

ruszają się w żółtym tempie, więc musisz kontemplować grę, mając przy okazji czas do namysłu.

Dyrektor teatru, Monsieur Brie, opowiada ci legendę: przed stu laty w teatrze mieszkał szalony kompozytor Erik, zakochany w pięknej śpiewaczce Christine Daae. Ta niestety wolala innego, a był nim młody Raoul Vicomte de Chagny. Krótki epizod zakończył się samobójczą śmiercią Erika i od tego czasu jego duch nawiedza teatr. Niedawna tragedia w operze ma być jakoby jego zemstą za odebranie mu ukochanej.

Po odbyciu wszystkich możliwych rozmów powinieneś pozbiierać kolorowe płytki – filtry do reflektorów. Wyjrzyj przez budkę sullera, potem podsuń sobie ruchome schodki i wyjdź na scenę. Możesz ostrożnie wspiąć się po metalowych spiralnych schodach; na górze znajdziesz kartkę. Po rozmowie z Charlesem i Julią wróć do dyrektora i przekaz mu wszystkie informacje. Przeczytaj starą książkę z jego biblioteki i kontynuuj rozmowę. Usłyszysz krzyk Christine Florent – biegnij do jej garderoby, gdzie znajdziesz ją martwą! Upiór uciekł na rusztowania, więc ruszaj tam za nim. Okazuje się on jednak sprytniejszy i po krótkiej szamotaninie pošle cię za barierkę, a potem lotem koszącym na scenę.

Budzisz się na scenie... 112 lat wcześniej, jako Raoul de Chagny! Zwiedzenie teatru powinno zaowocować znalezieniem kolorowych płytek oraz lampy, liny i haka. Przeprze-

napotkasz wejście do kryjówki Upiora. Zaoptuj się miecz leżący przy szkielecie i otwórz drzwi wystukując na klawiaturze litery E, R, I, K (5, 18, 9, 11). Pajęczynę w następnym pomieszczeniu przetrzeźnij mieczem i wchodzisz w prawe drzwi. Masz mało czasu na ułożenie symbolu maski Upiora, inaczej spali cię wysoka temperatura. Dzięki linie wychodzisz przez kłapę w suficie i znajdujesz się w samotni Upiora.

Zagraj na fortepianie Fugę i Toccate Bacha, a otworzą się prawe drzwi. Za nimi więziona jest Christine. Kluczykiem otwórz zamek w nosie czaszki pod sarkofagiem, a następnie naciśnij trzy skrajne czaszki z lewej strony ekranu. Christine będzie wolna. Za chwilę jednak zaatakuje was Upiór. Twój miecz nie poradzi przeciwko jego magii, więc możecie tylko salwować się ucieczką. Zabierz stare wiosło i powiosłuj śmierzącym kanałem z powrotem do opery. Jednak zaraz po wejściu do łoża, namolny Upiór znów porwie Christine. Ruszaj za nim – ukryje się na żyrandolu. Po krótkiej szamotaninie zerwij mu maskę, lina pęknie i razem z żyrandolem polecicie w otchłań...

Budzisz się w XX wieku. Christine Florent opatruje ci rany, gabłota jest nietknięta, książka Madame Giry stol na półce, a o żadnej tragedii nikt nie słyszał – legenda mówi, że przed ponad stu laty młody Raoul zginął ściągając Upiora z Opery.

Martinez

Współpraca: M. Klimaszewski, J. Król, U. Jama

MICROPROSE'93

PC VGA, SB

PRZYGODOWA

80% Grafika 80% Dźwięk 80% Mądrosć

Wielość pustych przestrzeni, niekończących się korytarzy i gładkich ścian, zabiły fascynację Rexem N., PC

Od ukazania się w SS4 szerokiego opisu sytuacji na polu golfowym, minęło trochę czasu. Z wydanych do tej pory

GOLF

w weekend: punktacja

tytułów warto wymienić tylko OPEN GOLF oraz BELFRY COURSE do LINKSA. W swoich listach najczęściej prosił się o fachowy opis zasad punktacji.

Liczenie punktów w golfie to temat trudny. W grze amatorskiej wymyślono system handicapów po to, aby początkujący gracz mógł grać (i wygrać) z zaawansowanym. W grach komputerowych tego systemu się nie stosuje z dwóch powodów: po pierwsze dlatego, że jest zbyt trudny, by zrozumiał go przeciętny gracz, a po drugie dlatego, że golf komputerowy jest w porównaniu z prawdziwym na tyle banalny, że w zasadzie

każdego gracza można uznać za zawodowca.

W grach golfowych stosuje się więc punktację profesjonalną, opartą na normie zwanej PAR. PAR to liczba uderzeń, w której zawodowiec powinien trafić do dołka. Wszystkie wyniki spotykane w grach są liczbą uderzeń ponad lub poniżej tej wartości. PAR dołka wynosi 3, 4 lub 5. Wynika to z założenia, że na greenie zazwyczaj potrzeba dwóch uderzeń. PAR 3 oznacza więc, że mamy optymalnie dotrzeć na green w jednym uderzeniu, PAR 4 oznacza, że w dwóch, itd. Liczba ta jest więc zależna od długości drogi do dołka. Na trafienie do dołka w przewidywanej liczbie uderzeń mówi się PAR, a jeśli wykonało się jedno czy też dwa uderzenia więcej, nazy-

wa się to odpowiednio BOGEY i DOUBLE BOGEY. Trafienia poniżej normy to kolejno BIRDIE, EAGLE i ACE. Trafienie w jednym uderzeniu, marzenie każdego golfiarza, nazywa się HOLE-IN-ONE.

Tomasz Rogowski



DYNAMO

Nie zauważyliście, jak to bohaterowie komiksów czy gier komputerowych są zawsze tacy... aż za wspaniali? Bardzo silni, szpanersko ubrani we wdzianko pękające przy głębszym wdechu. Na dodatek zawsze mają tajemniczą broń. Taki na przykład pistolet z nie kończącą się amunicją, który rozwała przeciwników tak, że nic po nich nie zostaje. Albo jakieś wrodzone talenty, jak laserowy wzrok czy umiejętność latania.

CODEMASTERS stworzyli superbohatera z ludzką twarzą. Jest nim Kapitan Dynamo, śmieszny człowieczek z peleryną. Ma maskę jak każdy heros, a jakże. Ale nie dlatego, by ukryć swoją tożsamość. On po prostu nie chce straszyć ludzi. Jego bronią są sprężynujące buty. Dynamo skonstruował je przypadkowo, pakując się w stary, podarty materac. Dzięki rygorystycznym treningom dorobił się brzuszka i jest gotowy stawić czoła każdemu antybohaterowi!

No tak. Łatwo powiedzieć. Gdyby tylko znalazł się taki zły stracholud, na miarę naszego przyjaciela. Jakoś żaden nie podejmuje wyzwania. Większość pęka ze śmiechu na sam jego widok. Usatysfakcjonowany, że pokonał bez walki wszelkie żyjące zło, nasz Dynamo postanowił zwyciężyć też demoniczne maszyny. Z nimi nie ma obawy, raczej nie mają poczucia humoru. Kapitan Dynamo udał się więc do starej przetwórnicy mięsa, by się sprawdzić. Jest tu mnóstwo narzędzi tortur, które

stosuje się wobec bezbronych zwierząt, zwanych po dalszej bestialskiej obróbce hamburgerami. Są to haki, piły, pasy transmisyjne, strumienie odkażających gazów, słowem dżungla zrobotyzowanych wrogów. Budynek ma sześć poziomów przetwórczych. Dynamo musi przedostać się przez każdy z nich, by móc przekazać światu, co to ludzie wyprawiają.

Pomóż dzielnemu kapitanowi w jego zadaniu. Masz wielkie szczęście. Dynamo jest tak gapowaty, że dopiero za trzecim razem po otrzymaniu śmiertelnych rązów, zauważa jak bardzo obezwadł. A tak już naprawdę, to po drodze Dynamo natknie się na replikatorzy. Urządzenia, którymi oprawcy pomnażają biomasę wyjściowych produktów. Jeżeli popełnisz jakiś fatalny w skutkach błąd, rozpocznesz dzieło na nowo w ostatnio napotkanym replikatorze. Captain Dynamo dzięki żelaznej kondycji wytrzyma ten zabieg aż trzykrotnie.

User Jama

W redakcji mawia się, że w hamburgerowniach materiałowy jest tylko plastik, reszta to syntetyki...

CODE MASTERS '93

1MB AMIGA
PC VGA, SB

ZREKONSTRUOWA

70% 80% 70%

ALCATRAZ

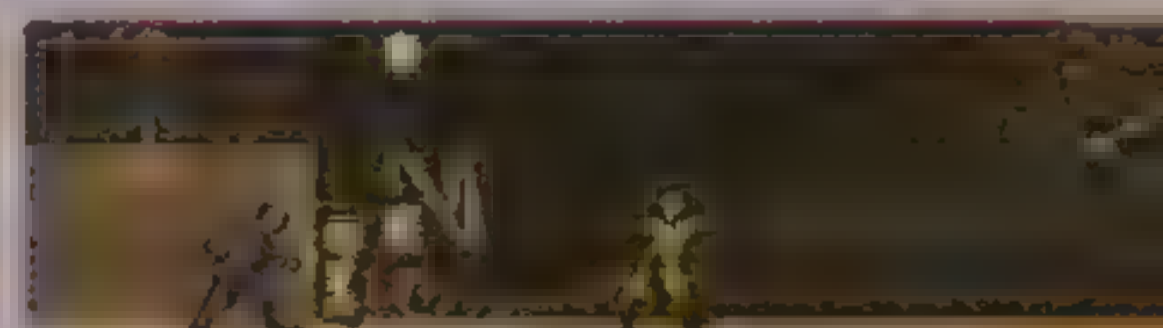
Alcatraz to skalista wyspa w zatoce koło San Francisco. Ufortyfikowali ją hiszpańscy koloniści. Po 1895 r. była używana jako więzienie militarne Stanów Zjednoczonych. W 1933 r. zmieniono charakter fortecy na federalny zakład karny dla szczególnie niebezpiecznych zbrodniarzy. Alcatraz był więzieniem o maksymalnym rygorze i dyscyplinie. Zapewniono w nim stu procentowe warunki bezpieczeństwa penitencjarnego. Do momentu zamknięcia w 1963 r., żaden człowiek nie uciekł z Alcatraz.

Tytułowy Alcatraz stanowi główną kwaterę operacyjną kartelu narkotykowego pod przywództwem Miguela Tardieza. Jako komandos elitarnych jednostek do zadań specjalnych (zwanych SECRET SERVICE), masz przedostać się na wyspę i schwytać Tardieza. Pierwszą część misji polega na spenetrowaniu budynków, by wykraść dokumenty obciążające Tardieza i wykaz jego współpracowników. W bu-

dynku przemysłowym cel stanowią zarówno narkotyki jak i ukrywane „brudne” pieniądze. W odpowiednich pomieszczeniach założą bomby z zapalnikami czasowymi. Do trzeciego budynku dobrze ufortyfikowanego bloku więziennego nie ma przejścia. Za pomocą haków i lin musisz wdrapać się po ścianie na dach. W bloku więziennym przechwyć samego Tardieza. Jeżeli nie dotrzesz do punktu spotkania w wyznaczonym czasie, helikopter oczekujący na plaży odleci, zostawiając cię na wyspie...

Gra ALCATRAZ przypomina nieco jeden z poprzednich produktów INFOGRA-MES: HOSTAGES. Od tego czasu znacznie poprawiono grafikę (przejście z CGA na szesnastokolorowy tryb VGA).

Podczas przedzierania się przez ulice można kryć się wskazującą ściany, murki, itd. Po drodze znajdujemy nowe rodzaje broni. Na początku agenci dysponują tylko cichymi nożami. Później zebrać można granaty, miotacz płomieni i karabinek maszynowy. Oprócz szwendających się oprychów, natknąć się można na miny. Animacja postaci jest dosyć kiepsko zre-



PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

TOP TEN

Atari

1. Kłątwa (Avalon)
2. Miecze Valdgira 2 (ASF)
3. A.D. 2044 (Avalon)
4. Władcy Ciemności (Avalon)
5. Problem Jasia (Mirage)
6. Raszyn 1809 (Mirage)
7. Przemysłnik (ASF)
8. Najemnik (Krysalis)
9. Bang Bank (Mirage)
10. Vicky (Avalon)

Ale się porobili!!!

Atarowcy mają Listę, a Commodorowcy ją właśnie stracili – dlaczego? Dlatego, że po wakacjach rankingi dla C-64 zanikły w większości prasy fachowej. Czuję przez skórę, że nadchodzi ciężka zima dla tego komputera. Próbowaliśmy poskładać coś na kształt Listy na podstawie dotychczasowej waszej korespondencji, ale nic z tego nie wyszło, bowiem rozrzut tytułów był zbyt duży, by wyłonić czołówkę. No cóż... piszcie Commodorowcy, może uda się coś z tego sklecić.

Amiga

1. Gunship 2000
2. Championship Manager
3. Flashback
4. Graham Gooch Wild Cricket
5. Desert Strike
6. Walker
7. War in the Gulf
8. Lost Vikings
9. A-Train
10. A320 Airbus USA

Co do Listy Atarowskiej to pragniemy donieść, że stworzyliśmy specjalny system komputerowy liczenia głosów, który pozwolił nam z czasem na wyciągnięcie daleko idących wniosków, np. która z polskich firm jest najlepsza, lub jak się kształtowała popularność danej gry w roku. Ogólnie kiepskawkowo się robi z gierkami na ST, a nawet na Amigę. Mocno jedynie się trzyma PC i cała masa konsoli. Nowe modele konsol pojawiają się jak grzyby po deszczu i niedługo będą potrafiły nawet gotować.

Pegaz Ass

IDMPC

1. Legacy
2. Premier Manager
3. Space Hulk
4. A320 Airbus USA
5. X-Wing
6. Championship Manager
7. War in the Gulf
8. Strike Commander
9. Prince of Persia 2
10. Eye of the Beholder 3

Atari ST

1. Chaos Empire
2. Lemmings 2
3. Championship Manager
4. Sensible Soccer
5. Pirates
6. Premier Manager
7. Addams Family
8. Street Fighter 2
9. World Class Cricket
10. B-17 Flying Fortress

Zawieszamy działalność MEGALOTERII. Pomysł chyba już się wyeksploatował. Wkrótce czekają was następne konkursy – bardziej konkursy niż loterie. Na najbliższy czas niech szykują się specje od szesnastobitowych symulatorów.

Na koniec przypominamy najważniejsze wątki MEGALOTERII:

1. Przed wyjściem nakładu SECRET SERVICE do kiosków, trzy egzemplarze z całego nakładu zostały znakowane – w ten sposób stary są nieco różne od innych.

2. Posiadacz znakowanego egzemplarza zostaje właścicielem komputera lub innej nagrody, o ile oczywiście nie zapomni odezwać się do nas.

3. Tajne znaczki, po których rozpoznamy oznakowany przez siebie numer, robione są tak, żeby:

a) nie myliły się z typowymi w druku kropkami, kreskami czy innymi maźnięciami farbą drukarską,

b) nie dało się ich podrobić chałupniczą metodą,

c) były tajne do momentu ukazania się następnego numeru i ich ujawnienia.

W poprzednim numerze, Tajnym Znaczkami były WĄSY dorysowane na jednej z postaci na stronie 18. Aby wykazać się posiadaniem właściwego egzemplarza SS4, wystarczy podać, która postać i na której ilustracji otrzymała wąsy.

SZCZĘŚLIWIEC

Błaznana świątynia Intela tym razem trafiła do Jana ZAKAPIORA Rokicińskiego z Wrocławia, zamykając na czas nieokreślony MEGALOTERIĘ.

Redakcja

Tam skręć w prawo i użyj hak przy drzwiach. Zaoszczędzisz sobie drogi

Duchy stają się agresywne tylko wtedy, gdy ich dotkniesz. W lochu z ołtarzem można spowodować odpowiednimi ruchami, że wodny potwór dostanie ognistym pociskiem.

BLUE FORCE

Akcja gry rozgrywa się w Jackson's Beach, a nie w LA, jak błędnie podaliśmy w Rzuci Okiem.

FANTASY WORLD DIZZY

Zaraz po rozpoczęciu gry, po zagaszaniu ognia można pójść do niej w lewo skacząc po mało widocznej kładce. W sąsiedniej komnacie nabiera się sporo punktów (patrz mapka poniżej).

FLASHBACK

Przez rozstąpienie i nieuwagę na lekcjach geografii, zamieniono Amerykę z Azją – w podpisach do leveli w SS4. W opisie pierwszej misji na drugim levelu zamiast Ameryki też powinna figurować Azja.

c.d. errat na str. 31

Errata

ACES OF THE PACIFIC

Z pokorą nadmieniamy, że zostaliśmy przywołani do porządku przez autora gry, bowiem Pearl Harbour nie jest wyspą jak napisaliśmy, ale zatoką. Przy okazji pozdrawiamy firmę Dynamix.

ALONE IN THE DARK

Po zejściu ze strychu i wyjściu do hallu skręć w lewo i aby uniknąć wampira, nie dopuść do zamknięcia drzwi – nie wchodzi na dywan.

Zamiast skakać po słupkach możesz spokojnie spaść i skorzystać z jednego z dwóch wyjść nawodnych. Jedno prowadzi o salę wstecz, a drugie o salę wpród.

Po zabiciu głównego szefa wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu.



PRZECIEKI

dzeniu screenu, w 90% przypadków nie było by sprawy, bo nikt by nie wiedział skąd on pochodzi. Dla nas jest po prostu o niebo łatwiej poruszać się w środowisku DOS'owym. Jeśli ktoś uważa inaczej, to niech spróbuje co miesiąc zdjąć screeny z 30-40 gier z Amigi, ST, PC, Commodore, Atari i to wszystko (uważając by nic nie pomieszać) przygotować do druku.

13. O koszulkach. W związku z przygotowaniem zbyt małego nakładu koszulek firmowych, prosimy o wyrozumiałość Tipserów. Dodruk będzie miał miejsce, jak tylko się obrobimy z kolejnym numerem.

14. W sprawach technicznych związanych z Amigą proponuję kontaktować się z dealarami tego komputera lub pismami zajmującymi się nią zawodowo. Zasadniczo my zajmujemy się softwarem a nie hardwarem.

15. Nie jesteśmy w stanie pośredniczyć w informacjach: gdzie mogę kupić... Jeżeli handlowcy nie potrafią zadbać o własne interesy i dotrzeć z informacją do klienta, to my nie możemy robić tego za nich.

16. Jaka jest najlepsza konfiguracja PC dla gier? – Spróbujmy odpowiedzieć, co jest optymalne: PC 386, dysk 120 MB, pamięć 2-4 MB, stacja dysków 3,5", karta SVGA, monitor kolorowy (nie za tani, bo szkoda oczu), Sound Blaster lub podobna karta muzyczna, joystick przydaje się bardzo rzadko.

17. Nieprawdą jest, że gry są tylko dla „dzieciaków” jak to próbują przedstawiać niektórzy rodzice. Otrzymujemy sporo listów od „wapna” grającego w pracy i pokątnie w domu.

18. Oczekujemy opinii na temat:

– czy opisywać gry, które już znalazły się w innych pismach jeżeli mamy na ich temat więcej do powiedzenia?

– na ile szczegółowe powinny być opisy?

– opisy jakich gier chcielibyście zobaczyć (tytuły)?

19. Stan NFPO (Nieoficjalnej Fundacji Piwno-Orzeszkowej): 63399 zł 71 gr., 5 zł z 1948 r., 31 koron, 1 cent, 15 bani, 1 stotinka, 10 dinarów, 60 fillerów, 2 forinty, 63 fenigi, żeton A, Bilet Wstępu do Muzeum Żup Krakowskich, kartka na mięso (!!!), koszula z banknotu 100 zł, 5 podrobionych zwolnień, fire od joysticka i 5 gołych babek. Ofiarodawcom składamy uroczyste Bóg odbierz! (cytat).

Czy znacie jakieś programy pomagające w pisaniu gier na C-64 z magnetofonem? Kaktus, Opoczno

Jedyny o jakim słyszeliśmy, to Game Maker. Jest on niestety stary i na dysku.

Czy na SVGA chodzą gry z niższych kart? Lasia, Warszawa

Karta SVGA pracuje zwykle w trybie VGA i zachowuje się dokładnie tak samo, tzn. emuluje „w dół” EGA, CGA i Herca. Natomiast tryb SVGA dostępny jest w konkretnych programach, np. Windows.

Co kupić? Amigę 500 czy 600? Kopyto, Polkowice

Optymalnie będzie kupić A500, dokupić pamięć do 1 MB. Dlaczego? Dlatego, że na A600 1/3 gier nie chodzi.

Gdzie lepiej kupić Amigę: sklep czy giełda? Falconer, Warszawa

Taniej na giełdzie, ale... pamiętaj, że komputery czasem się psują i potrzebny jest serwis. Usługi serwisowe zawsze łatwiej wyegzekwować od sklepu niż od giełdźiarza.

Skąd bierzecie opisy? d'Averec, Opole

Jak na redakcję przystało, mamy na etacie autorów, którzy przechodzą gierki. Korzystamy z zagranicznej prasy fachowej. Część materiałów na temat nowości pochodzi bezpośrednio od zachodnich producentów, np. Sierra, Dynamix, Electronic Arts, z którymi jesteśmy w stałym kontakcie. Jeszcze inna część jest ściągana z kilku zachodnich sieci modemowych, głównie Fido i Internetu. Poza tym korzystamy z kilku korespondentów zagranicznych, zdobywamy materiały na targach software'owych (UK, USA). Nie wolno nam zapomnieć również o listach od was, które nierazko pełne są światłych uwag i tipsów.

SECRET SERVICE

A to jest twój przyjaciel

Ilustracja: Ultrabots, Electronic Arts



WICE

numer 1 wśród pism o grach



BODY BLOWS

Zanim sięgniecie po tę grę, sprawcie sobie lepszy joystick. Stary, wysłużony Quickshot chyba jej nie wytrzyma. BODY BLOWS to nie dżentelmeńska przepychanka w rodzaju INTERNATIONAL KARATE, tylko mordercza walka, w której wszystkie chwytów są dozwolone.

Wszystkie pojedynki odbywają się w miejscach wyznaczonych przez przeciwników. Ninja zaprasza do swojej jaskini, Kossak (nie jest to Juliusz Kossak, ale po prostu zaporoski Kozak) podejmuje nas w rosyjskim laboratorium, a Max – gość o pokroju Terminatora – na placu budowy. Każdy z przeciwników dysponuje efektami specjalnymi, które w założeniu mają przechylać szalę na jego stronę. Gruby Duck skacze tak, że trzęsie się ziemia, Mike zamienia się w trąbę powietrzną, a Ninja po prostu wyciąga miecz albo staje się niewidzialny (albo jedno i drugie).

Grafika zrobiona jest bardzo precyzyjnie. Trochę szwankują animacje ruchów bohaterów, ale można się do tego przyzwyczaić. W menu – sympatyczne muzyczki w stylu techno, a podczas gry – jęki i bojowe okrzyki dobrze harmonizujące z widokami. Postacie walczących są duże, zajmują ponad połowę ekrana,

co nie jest cechą negatywną gry. Niestety, przyjemność okładania przeciwników potwarzy w znacznej części psuje dyskoteka – pomiędzy kolejnymi walkami trzeba przerzucać dyskietki co najmniej 5 razy.

W głównym menu masz do wyboru trzy możliwości – grać samemu, we dwojkę albo rozpoczynając turniej. Do turnieju potrzeba czterech zawodników, którzy grają ze sobą w systemie pucharowym, aż do wyłonienia zwycięzcy. W opcji dla dwóch osób grający biją się do znudzenia, gdy grasz sam – musisz po kolei pokonywać różnych przeciwników aż do ostatniego.

Na początku masz do wyboru czterech bohaterów o imionach: Dan, Junior, Nik i Loray. Najpierw pobić masz przeciwników, których kolejność może być różna: Yitu, Ninja, Duck i Maria. Przy tej ostatniej trzeba grać rolę męskiego boksera. Pokonanie całej czwórki jest trudne, ale nie niemożliwe. Dopiero potem wyzwanie rzuca Kossak, o którym już wspominałem i pisałem, że niezły z niego Kozak. Po nim należy spuścić łomot trzem, których nie wybraliśmy na początku. Tzn. jeżeli grasz jako Junior, bijesz Dana, Nika i Loraya. Po nich czeka już tylko Mike i Max, który pod skórą ma żelazo.



Nawałanka à la Amiga



alizowana, szczególnie brzydko wychodzi im salto. Do wyboru jest też zbyt mały zestaw ruchów.

W drugim etapie wchodzisz do budynku – znów podobieństwo do pierwowzoru. Zwiedzasz całkiem spory gmach, rozwalając po drodze złych facetów. Graficznie prezentuje się to już zupełnie nieźle. Na koniec czeka cię wspinanie się po ścianie. Tu jednak wykonanie budzi wiele zastrzeżeń. Też są reflektory, ale postać wchodzi jakosć koślawo i to po krawędzi budynku(?!). Na dodatek obrazek w tle jest ohydny. W górę idzie się dosyć łatwo, za to można mieć trochę problemów przy schodzeniu.



Jedyną rzeczą, która stanowi o postępie i może zachęcać do grania w tę grę, jest możliwość jednoczesnego uczestnictwa dwóch graczy. Ekran w każdym z widoków jest podzielony na połowy, z których każda animowana jest niezależnie. Ot, taka ciekawostka. Wielka szkoda, że brak jest oprawy dźwiękowej, poza sporadycznym odgłosem wystrzału uszy wypełnia błoga cisza. ALCATRAZ jest dobrą grą, kiedy pod ręką nie ma nic lepszego, wtedy może być nawet zabawna.

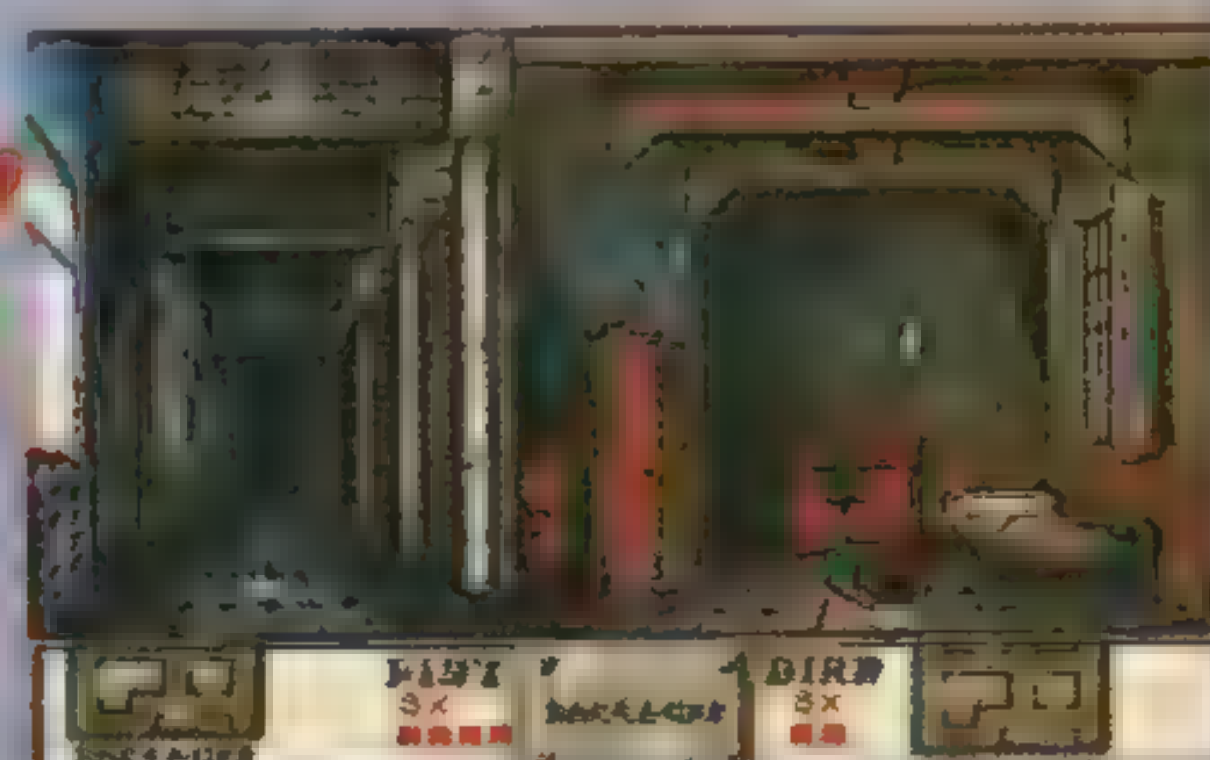
User Jama

Współpraca: Hornet, Krzysztof Przybyłek

INFOGRAMES'92

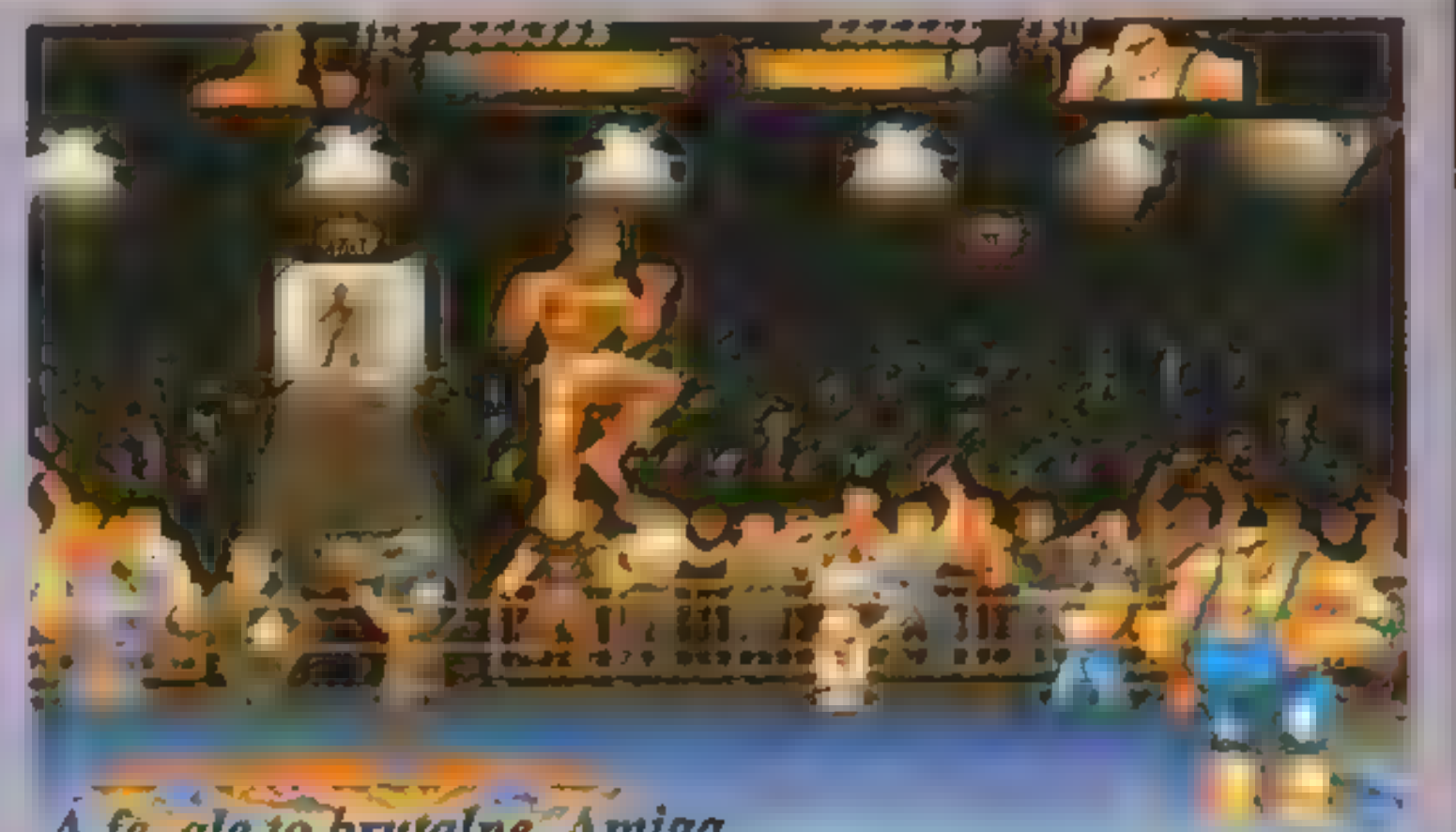
AMIGA
PC VGA, SB

70% 30% 65%



Każda z bijatyk ma trzy rundy – kto wygra dwie, ten jest zwycięzcą całego meczu i wysyła przeciwnika do diabła.

Według mnie, najsukuczniejszą metodą jest zapędzanie przeciwnika w kozi róg i urządzenie mu tam rzeźni, tzn. szybkie naciskanie fire w połączeniu z przechyleniem joya w prawo albo w dół. Gra toczy się cholernie szybko i nie ma zbyt dużo czasu na zastanawianie się nad kolejnym ruchem. Wszystkie te wskazówki błędą wobec ostatniej. Dopiero, gdy będziecie już rozpaczeni do tego stopnia, że po n-tej przegranej walce z Kozakiem przygotujecie sobie stryczek, możecie z niego nie korzystać, a zamiast tego zajrzeć do podpowiedzi.



A fe, ale to brutalne, Amiga

Podpowiedź: Gdy wyświetlany jest ekran głównego menu, wychyć joy w pierwszym porcie w lewo, a joy w drugim porcie w prawo. No i nikt już nie podskoczy.

Swarożyc

TEAM 17'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
MORDOBICIE
90% 80% 80%

STREET FIGHTER



Krew się leje, żebra pękają, ściana puszcza, pawie latają i oczy z orbit wychodzą. To gra autorstwa CAPCOM, o jedno oczko wcześniejsza niż BODY BLOWS. Stała się już klasyką uczciwego mordobicia.

Podstawowym atutem STREET FIGHTERA jest różnorodność ciosów jakimi można obić innych. Wykorzystując osiem kierunków joysticka i sześć różnych FIRE-ów można ich kopać, walić z czachy, normalnie pięciami, a także wykonywać skoki i kilka magicznych chwytów.

Jest ich tak dużo i trzeba wykonywać takie karkołomne wyczyny paluszkami, że trudno się połapać. Plus gry jest również to, że masz do wyboru kilku leśzczy, z których każdy ma inny zestaw ciosów. Reprezentują oni bardzo odmienne style walki i ich pojedynki wyglądają bardzo dziwnie. Często nie wiadomo

gdzie jest ręka, gdzie noga, a gdzie mózg na ścianie. Czasem zdarza się i zniknięcie zawodnika, ale i to się niekiedy da zauważyć. No cóż, jeśli będziesz chciał

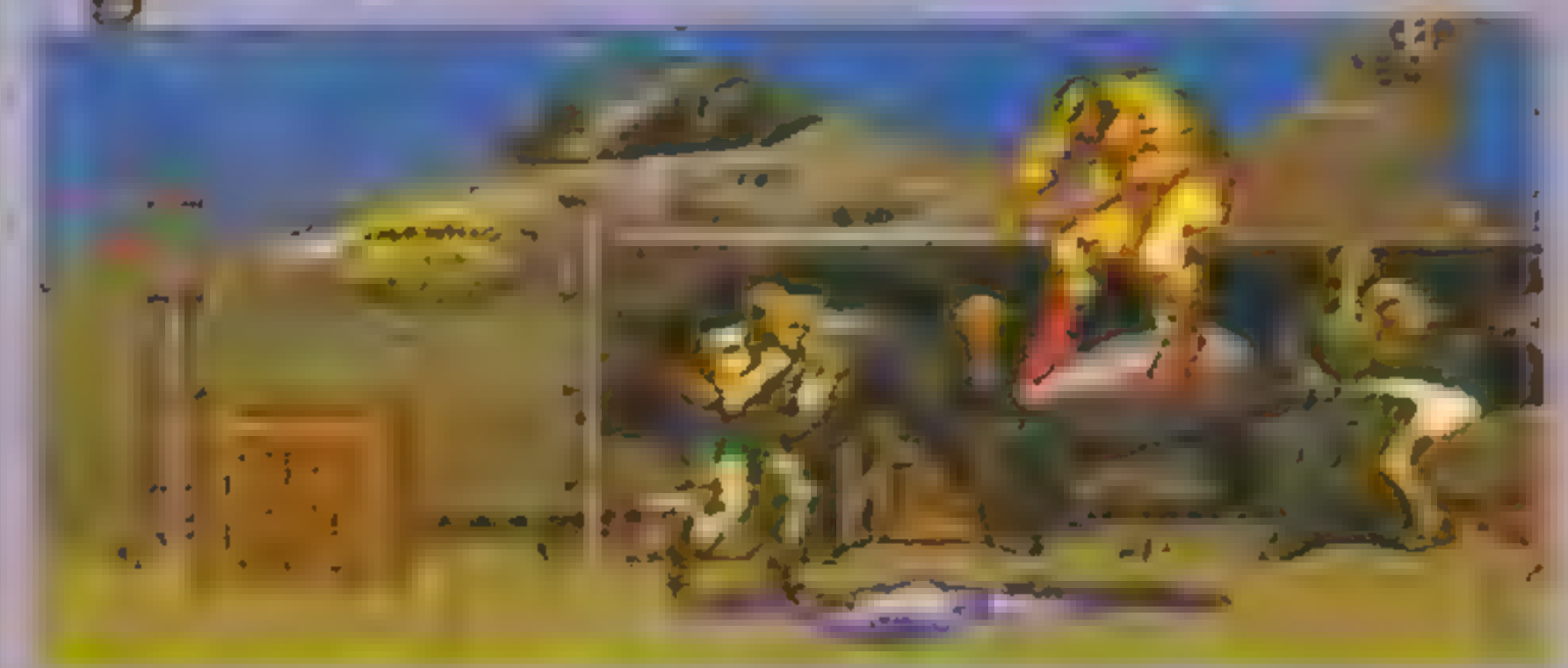


komuś przy...ć, to może najpierw włącz komputer i potrenuj. Dzięki grze STREET FIGHTER, nawet mięczak z wacianymi bicepsami może twierdzić, że jest mistrzem i chwalić się, kogo to on nie pobił.

Gra nie ma rozbudowanego MENU. W wersji na PC jest ono dodatkowo po japońsku, jednak składa się jedynie z trzech opcji i jest dosyć łatwe do opisanie. Pierwsza opcja pozwala bić się z komputerem – masz pokonać wszystkich leśzczy, jakich wystawi przeciwko tobie komputer. Jeśli tego dokonasz, komputer obwoła cię mistrzem i zacznie mówić do ciebie dzień dobry. Dzięki drugiej opcji możesz bić się z kolegą. Jest to o wiele ciekawsze niż walka z komputerem, gdyż w gruncie rzeczy jest on leśzczem barowym. Trzecia opcja daje ci możliwość walki na określonych warunkach. Ustalasz wytrzymałość bossów i siłę ich ciosów, ile rund grają, ile mają czasu. Możesz ustawić siebie jako bossa, a z komputera zrobić leśzcza. Możesz też zrobić odwrotnie.

Każda persona ma swoje super tajne i superskuteczne ciosy,

c.d. na str. 11





RISE OF THE DRAGON była bodajże pierwszą grą przygodową firmy DYNAMIX, która stanowi część imperium SIERRA ON-LINE. Premiera była na tyle udana, że po dziś dzień warto po tę grę sięgnąć. Jak również po wszystkie następne tego typu, jak **HEART OF CHINA** czy **THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH**.

Co wyróżnia te gry z morza przeciętnych przygód tamtych zamierzchłych czasów? Po pierwsze, mimo że są dosyć proste, zawsze mają ciekawą fabułę. Nastroj jest w każdej grze inny, ale też w każdej równie łatwo jest się wcielić w głównego bohatera. Po drugie, jest własny, oryginalny magnetowidowy (VCR) interfejs użytkownika, przejrzysty i funkcjonalny. Po trzecie, w trakcie gry mamy z reguły kilka scenek czysto zręcznościowych, które można w razie wielu niepowodzeń pominąć. Po czwarte, gra jest wielotorowa, wiele rzeczy można osiągnąć na różne sposoby. Na koniec to, że nie ma tutaj typowego punktu widzenia w rodzaju, ludzik na

ekranie. Widzimy akcję rozgrywaną się przed bohaterem. Trzeba przyznać, że sam **RISE OF THE DRAGON** jest dosyć statyczny, dopiero w następnych grach pojawiają się animacje.

Mimo to polecam. Warto niekiedy sięgnąć do staroci. Wiele osób chętnie słucha stare rock&rollowe hity. Mają one po prostu to coś, co trudno opisać słowami. Ze starymi grami komputerowymi bywa czasem podobnie.

RISE OF THE DRAGON

Z wielkim mozolem uniosłem powieki. Mgliście zdałem sobie sprawę, że wczoraj trafiłem jednak do swojego mieszkania. Kiedy już pokój przestał wirować mi przed oczyma, spróbowałem przejść do pozycji siedzącej. Na wszelki wypadek przytrzymałem ramę łóżka, żeby mi nigdzie nie zwiąło. Dopiero teraz dał znać o sobie pulsujący ból głowy, jakby jakiś człowieczek pracowicie stuknął mi w czaszkę młotem pneumatycznym. Chciałem wstać, ale zachwiałem się i podłoga

gwałtownie uniosła się na spotkanie z moją głową. Nie pamiętam jak, ale dowlókłem się wreszcie do umywalki. Obmyłem twarz lodowatą wodą i spojrzałem w lustro.

Ten typ wygląda na prywatnego szpicla. Takiego, który nie cierpi na nadmiar zleceń i gotówki. Ten dwudniowy zarost, nad nim podkrążone, mętne oczy. Widać nieomylnie znaki potężnego kaca po morzu whisky. Pomyślałem sobie że ta wyprana twarz

chyba należy do mnie. Nazywam się Blade Hunter a kłopoty to moja specjalność...

Kątem oka zauważyłem migającą czerwoną lampkę Vid-Fonu. Podeszedłem sprawdzić nowe wiadomości. Kontaktował się sam burmistrz Vincenzi, największa szczyha w administracji miejskiej jakże pięknego Los Angeles. Nieznani handlarze narkotyków zabili jego córkę podsuwając jej trefny towar. Sprawa była tuszowana, ale prosił mnie o wszczęcie dyskretnego śledztwa. Zabrałem

W tym zawodzie błędy popełnia się tylko raz. Natomiast pomyłki zdarzają się cały czas. Cholerny świat, wczoraj znowu wystawiłem Karen do wiatru i podeszedłem pić. Musiałem spróbować przynajmniej jakoś to nadrobić. Po drodze do ratusza (CITY HALL) kupiłem tuzin szkarłatnych róż. Sprzedawczyni spojrziała na moją kartę identyfikacyjną jak na zgnity pomidor, ale odliczyła z niej kredyty. Gdy wreszcie dotarłem, czekała mnie przeprawa z sekretarką burmistrza, Jenni. W sumie to miła lala, jednak strasznie napalona. Ze stoickim

było żadnych pluskiew, czy ukrytej broni. Po prostu czasami bywałem głodny.

Zgodnie z radą wujka Vincenziego udałem się do Rozrywkodromu (PLEASURE DOME) na spotkanie z tajemniczym informatorem nazywającym się „The Jake”. Na miejscu zaczęły się kłopoty, bo bramkarze zauważyli moją spluwę i zażądali, bym ją oddał do depozytu. Mieli dwa bardzo ważne argumenty, jeden szybkozstrzelny, drugi krótki z celownikiem laserowym. Oddałem więc paniusi w okienku moją czterdziestkę piątkę na przechowanie. Nie urodziłem się wczoraj, więc dałem obszerniejszemu bramkarzowi czekoladkę, w zamian za co otrzymałem kwit

zwrotny na broń.

tą taśmą policyjną. Wszedłem do środka, by przejrzeć wszystkie wiadomości na Vid-Fonie. Przeszukując łazienkę, znalazłem na umywalce pełny aplikator. Podeszedłem do sypialni. Kiedy przycisnąłem prawą gałkę oczną statuetki smoka, odsłonił się sejf. Zauważyłem, że numery karty identyfikacyjnej i pozwolenia na broń mają część wspólną. Tym numerkiem otworzyłem sejf, wydobywając z niego pergamin.

Ponownie udałem się do Karen, prosząc o drobną przysługę. Dałem jej do analizy znaleziony narkotyk oraz kartę identyfikacyjną Chen Lu. Komputer przeszukał bazy danych i znalazł jego współnika, faceta o nazwisku Johnny Qwong. Może miał jakieś fobie, może był po prostu przezorny, dość że jego chałupa wyglądała jak forteca. Druć kolczasty pod napięciem, doberman, strażnicy z automata-
tami, spot na dachu, kuloodporne szyby,

BLADE HUNTER DRAGON

przesłane zdjęcie zrobione już w kostnicy. Kiedyś musiała to być całkiem ładna lalunia, teraz powab psuje mocny wytrzeszcz oczu i nie naturalnie zielony kolor skóry. Widywałem gorsze rzeczy, ale coś mnie tknęło. Ubrałem się i włożyłem płaszcz. Niby prosta rzecz, ale już raz

zwinęli mnie chłopcy z prewencyjnej, kiedy lekko zamroczony wyszedłem na miasto bez żadnego stroju. Wytłowiłem spod poduszki zasłużony Magnum, ładując go magazynkiem ze stołu. Ładunek fotonowy był mocno nadwężony, więc będąc takim przezornym facetem zabrałem gaz obezwładniający i apteczkę z toalety.

spokojem zignorowałem jej nader przejrzyste aluzje, przechodząc od razu do komputerowego labo-

ratorium analiz. Tutaj właśnie pracowała Karen. Z początku wylała mi na łeb kubek zimnej wody, słusznie wyzywając mnie od chamów, bydlaków, itd. Później udało mi się ją przebłagać, a nawet umówić się na kolejną randkę tego wieczora. Zrozumiałem, że tym razem będę musiał być punktualny.

Karen przy okazji zwróciła moje kluczyki, które u niej zostawiłem w zeszłym tygodniu. Przy ich pomocy wydobyłem z szafki w swojej norze trochę dodatkowego sprzętu osobistego, polimerowe detonatory, sondę elektroniczną i baton czekoladowy. W tym ostatnim nie

Ominąłem kasyno, kierując się do baru na piętrze. Jakoś nikt nie był tu zbyt rozmowny. Może powinienem zmienić dezodorant. Zacząłem wałkować małego faceta przy końcu baru. Wyjaśniłem mu całą sprawę o śmierci Chandry Vincenzi, jednak przekonało go dopiero zdjęcie z kostnicy. Po paru kielichach zmiękł i puścił farbę o jakimś ciemnym typie, Chen Lu. Wydobyłem nawet jego adres.

Ten gość mieszkał w luksusowym apartamencie w elitarniej części miasta. Drzwi były otwarte, a w środku zobaczyłem samego Chen Lu. Był właśnie w ostatniej fazie rozkładu biologicznego. Ktoś chojną ręką oblepił go aplikatorami mutagennego narkotyku. Musiałem uważać, żeby niczego nie dotykać, bo oczekiwałem lada chwila chłopców z policji. Gdyby mnie tu znaleźli, byłoby to dla mnie dosyć niezręczne. Wyrwałem więc z Vid-Fonu kartę Chen Lu i dyskretnie się ulotniłem. Wróciłem nieco później, kiedy drzwi oblepione były żół-

śłowem wszystko co trzeba mieć, aby dom był bezpieczny. Mimo, że jestem naprawdę wspaniały, to jakoś zrezygnowałem z wejścia do środka. Wszedłem sobie natomiast przez kłapę w chodniku do kanału ściekowego. Było tam ciemno, wilgotno i śmierdziało szambem, ale znalazłem tablicę rozdzielczą. Klódkę otworzyłem jednym ładunkiem. Tutaj właśnie mogłem dobrać się do linii telefonicznych Qwonga. Zerknąwszy na schemat, nieustannie patrząc na miernik napięcia podłączyłem moją sondę. Zrobiłem to na tyle szybko, że nie zostałem na kolację u szczurów, jako główne danie.

W pobliżu ratusza, na tyłach przy magazynach (WAREHOUSE) odnalazłem zasuszonego staruszka. Odczytał chińskie symbole na pergaminie mówiące o ataku na zbiornik (RESERVOIR). Przez długi czas coś do mnie mówił o jakimś zadaniu, o mojej misji, widać zbyt długo siedział na słońcu. Wręczył mi księgę, błękitny kamień, ciasteczko



centrum kontroli. Trzeba było ręcznie obejść system bezpieczeństwa. W tym celu wpisałem sekwencję kolorów zawartą w ciasteczku. Wtedy zablokowałem drzwi do świetlicy, uniemożliwiając strażnikom wyjście, sam udałem się na piętro, gdzie wszedłem w pierwsze drzwi. Trafiłem widać na pomieszczenie konserwatora. Znalazionym śrubokrętem rozebrałem skrzynkę i wyjąłem z niej

garść drutu. Wszedłem w kolejne drzwi.

Dra nie tutaj uwięzili

No i kto da więcej!?

z wróżką (FORTUNE COOKIE), które to przedmioty mają mnie chronić przed złem. Na wszelki wypadek dostałem również kamizelkę kuloodporną. Czasu miałem troszkę zbyt mało, więc żebyśmy się wszyscy rozluźnili, podłożyłem ładunek wybuchowy w fabryce produkującej narkotyki. Budynek zapalił się jak sucha słoma. Żałuję, że nie wziąłem kielbasek.

Nadszedł czas pogadać z tym bubkiem Vincenzim. Odebrawszy uprzednio wyniki analizy narkotyku od Karen, wręcz siłą wymusiłem na Jenni, żeby mnie wpuściła do burmistrza. Wiedziałem, że będę musiał gadać ostro, ale nie na tyle, żeby przegąść (3,2,2). To w końcu on ma władzę w tym mieście. Oznajmiłem, że sprawa jest dużo większa niż on raczył mi powiedzieć, że jest kłamliwym, podłym gnojkiem i wypinam się na wszystko, jeżeli nie da mi przepustki do zbrojowni. Wszedłem, trzaskając za sobą drzwiami. Z policyjnego arsenału wziąłem tylko jedną rzecz, automatyczny wojskowy karabin M1000X.

Wróg już czekał przy zbiorniku. Załatwiłem ich wszystkich, po czym wsiadłem do poduszkarowca (HOOVERCAR) i poleciałem do kwatery głównej MTZ. Teraz trzeba było działać bardzo szybko. Wylądowałem na dachu, zjechałem windą w dół. Nie miałem czasu na bledowanie, więc panienkę z recepcji załatwiłem gazem paralizującym. Całe szczęście, że właściwa część strażników miała właśnie małą przerwę. Wszedłem do

Karen. Siedziała wystraszona na czymś, co przypominało fotel dentystyczny. Na szyi miała grubą metalową opaskę, z której wychodziła masa drutów i dobywało się jednostajne tykanie. Na cyfrowym wyświetlaczu pojawiały się coraz mniejsze liczby. Zaryzykowałem i przy pomocy swojego drutu spróbowałem oszukać mechanizm. Następnie wyjąłem wtyczki z obręczy. Sam nie wiem jak się udało, a przez moment bałem się chyba bardziej od Karen.

Z daleka dochodził tupot zbliżających się strażników. Rzadko się naprawdę wkurzam, ale teraz byłem wściekły, jak nigdy. Jakimś cudem rozwaliłem tuzin strażników, mój automat po prostu rozniósł ich po ścianach. Przebiłem się wreszcie do ich przywódcy, Bahumata. Zaczął właśnie rosnać w oczach, zmieniając się w coś ohydnie zielonego. Zanim zdążył przeprowadzić metamorfozę do końca, uprzednie posłałem mu w zęby maksymalny ładunek, jaki moja pukawka była w stanie wydoić. Nie zdążyłem zauważyć jego miny, bo niestety, twarz rozbiegła się we wszystkie możliwe strony, ale przypuszczam, że nie był zbyt zadowolony. Obchodzi mnie to tyle, co zeszłoroczny śnieg. Wokół zaczęła się krzątanina. Umundurowani klienci nie bardzo wiedzieli, co mają teraz zrobić. Nie dałem im zbyt wiele czasu do namysłu, bo wyrznąłem wszystko, co się ruszało. W oddali usłyszałem wycie policyjnych biperów. Jak zwykle chłopcy są punktualni. Mimo, że rozstawili się przepisowo, trzymał ich w szachu jakiś ocalały snajper. Porządny strzał dodał mu skrzydeł i gość pofrunął przez okno na maskę kruzera policyjnego. Wszedłem przed budynek. Burmistrz Vincenzi zaczął się tłumaczyć, ale ja byłem już tym zmęczony. Po prostu dałem mu w mordę.

User Jama

Współpraca: Artuś ZUCH Biela

Historia ta zaczęła się właściwie w roku 2195, od wojny domowej w małym, nie znaczącym państewku. Konflikt szybko rozszerzał się, aż w końcu ogarnął sąsiednie państwa. W wojnę włączyła się NATO. W roku 2197 Amerykanie wkroczyli do walki z nowym wynalazkiem – bronią totalną. W rok później odkrycie nowego radioaktywnego pierwiastka przyspieszyło zagładę. Dalsze rozchwiania systemu ekologicznego na Ziemi spowodowało gwałtowniejsze topnienie lodów na biegunach. Gdy zaczął się rok 2199, woda pochłonięła ogromne połacie lądu. Wyście poza teren zabudowany bez specjalnego kombinezonu groziło już śmiercią. W roku 2200 na Ziemi nie było już życia. Przejrzała tylko setka ludzi zamieszkująca eksperymentalną bazę na Księżycu.

Celem gry jest przywrócenie warunków sprzyjających istnieniu życia na Ziemi i ponowne jej zaludnienie. Po drodze musisz pokonać cywilizację Marsjan i odkryć kilka jej sekretów, bez których ukończenie **MILLENNIUM** nie będzie możliwe.

Na początku zostaje wyświetlony widok systemu słonecznego (5 planet zewnętrznych), i dziesięć ikon:

MOON BASE – przejście do stacji na Księżycu.

COLONIES – przejście do jednej z posiadanych kolonii.

CRAFT ROSTER – przejście na pokład jednego ze statków. **UWAGA** – kolor **SZARY** oznacza że statek jest nienazwany, kolor **ZIELONY** – statek jest na powierzchni jednego z ciał niebieskich, kolor **ZÓŁTY** – statek jest na orbicie jednego z ciał niebieskich, kolor **CZERWONY** – statek jest w drodze na jedną z planet.

DATA BASE – zbiór informacji o wszystkich planetach i ich księżycach w układzie słonecznym. **UWAGA** – kolor **CZERWONY** oznacza brak danych, kolor **ZÓŁTY** – sonda jest w trakcie przesyłania informacji na temat ciała niebieskiego, kolor **ZIELONY** – raport jest do twojej dyspozycji, kolor **BIAŁY** – oznacza że na danym ciele niebieskim znajduje się twoja kolonia.

BULLETIN BOARD – komunikat zawierający informacje o zakończeniu pewnych czynności, np. koniec produkcji, koniec lotu statku, itp. Działa automatycznie.

FILE ACCESS – menu operacji dyskowych.

LOG – krótka informacja zawierająca liczbę twoich kolonii, statków, ludzi i stan zaawansowania gry.

ZOOM OUT – zmiana widoków, czyli

ORBITAL PLOT – widok na orbitę planety lub księżycy.

SATELLITE CHART – widok na układ księżycy danej planety.

INNER SYSTEM – system wewnętrzny układu słonecznego czyli pierwsze cztery planety włącznie z asteroidami.

OUTER SYSTEM – system zewnętrzny układu słonecznego, czyli ostatnie pięć planet aż do Plutona.

ADVANCE HOUR – przeskok o godzinę.

ADVANCE DAY – przeskok o dzień.



Ukazuje się widok siedmiu części stacji księżycowej. Kolory na dole ekranu oznaczają sytuację w danej sekcji, tj.

CZERWONY – sytuacja niekorzystna (dany sektor nie pracuje).

ZÓŁTY – dany sektor jest maksymalnie wykorzystany.



ZIELONY – wszystko w porządku. Oto poszczególne sektory stacji (zgodnie z tłem wskazówek zegara).

LIFE SUPPORT – widok na pomieszczenia mieszkalne. Podana jest tu liczba kapsuł przeznaczonych do zamieszkania (max. 6), pojemność wszystkich kapsuł oraz liczba mieszkających w nich ludzi.

PRODUCTION – fabryka. Aby wyprodukować jedno z urządzeń, wskaż je na monitorze po lewej stronie. Produkować można naraz tylko jedną rzecz. Proces produkcji można przerwać w dowolnym momencie i potem wznowić.

DEFENCE – obrona. Tu podczas ataku Marsjan wystrzeliwujemy myśliwce (LAUNCH FIGHTER) lub oddajemy salwę z lasera orbitalnego (ACTIVE LASER).

RESOURCE – wydobywanie. Może być rozpoczęte tylko przy odpowiedniej mocy prądu (maszyny wydobywcze potrzebują około 30 KW) oraz przy personalu stacji powyżej 50 osób.

RESEARCH – laboratoria. Tu opracowywane są projekty wszystkich urządzeń, które potem możesz wyprodukować. Projekty podzielone są na pięć grup tematycznych.

COLONISATION – tu opracowywane są projekty o możliwości skolonizowania ciał niebieskich. Kolony analogiczne do DATA BASE.

TRANSPORTATION – projekty statków kosmicznych.

PROBE – bezzałogowa sonda jednorazowego użytku dostarczająca informacje o ciałach



DYNAMIX'90

MACINTOSH PC VGA, SB

PRZYGOŁOWA

60% 70% 75%

niebieskich, niezbędne do opracowywania projektów w dziale COLONISATION.

GRAZER – statek kosmiczny przystosowany do wydobywania minerałów na asteroidach. Może służyć jako mały transportowiec.

WAVE RIDER – mały, dwukrotnie szybszy od innych statek, może być używany do przewozu niewielkich ładunków ze względu na małą pojemność (50 t).

CARRACK – duży transportowiec mogący przewozić wszystkie urządzenia i surowce. Pojemność: 1000 t.

S.I.O.S. – statek jednorazowego użytku przystosowany do założenia kolonii na danym ciele niebieskim. S.I.O.S. może być wyprodukowany tylko wtedy, gdy ciało, które chcemy skolonizować ma odpowiednie warunki.

FLEET CARRIER – transportowiec wojskowy mogący przewozić myśliwce na orbitę dowolnego ciała w celu ataku

VACCINE – szczepionka na marsjański katar. Plany do rozpoczęcia badań nad jej projektem dostaniesz dopiero po komunikacji z chorą kolonią.

TERRAFORMER – procesor atmosfery mogący uformować warunki życia na Ziemi. Plany do rozpoczęcia badań nad jego projektem musisz zdobyć od Marsjan.

ENERGY – sekcja generatorów sioniecznych. Można tu dowiedzieć się, jaka moc daje aktywny generator oraz jaki jest pobór mocy całej stacji. Ustalamy tu również, który z reaktorów ma przetwarzać energię.

FLIGHT BAYS – port dla statków kosmicznych. Do statku przejdiesz, jeśli wskażesz kursorem stanowisko, na którym on się znajduje. Informacja ta jest podana po lewej stronie. Jeżeli stanowisko jest zajęte, to obok jego numeru wypisany jest rodzaj statku. VACANT ozna-

czy, że stanowisko jest puste.

Po przejściu na pokład jednego ze statków masz do dyspozycji:

VIEW CARGO – przegląd przewożonych surowców.

VIEW EQUIPMENT – przegląd przewożonych urządzeń.

DITCH CARGO – wyrzucenie surowców.

LAUNCH FLEET – wystrzelenie myśliwców na orbitę planety. UWAGA: tylko na pokładzie FLEET CARRIER.

AUTOLAND – lądowanie statku. UWAGA: żaden statek, za wyjątkiem PROBE, S.I.O.S. i JUGGERNAUT nie może wylądować na planecie, jeżeli nie znajduje się na niej twoja kolonia.

SET COURSE – ustalenie kursu do celu lotu statku. Nie można zmienić celu lotu, jeżeli statek nie jest na orbicie planety.

LENNIUM

(na początku nie masz planów do rozpoczęcia badań nad jego projektem, musisz je zdobyć w trakcie gry).

JUGGERNAUT – potężny transportowiec jednorazowego użytku mogący przewieźć TERRAFORMERA (patrz dalej) na Ziemię. Nie można go wyprodukować. Powstaje z dokonania pewnych przeróbek we FLEET CARRIER.

WEAPONRY – uzbrojenie.

FIGHTER – myśliwiec operujący na orbicie danego ciała niebieskiego. Aby zaatakować nim jedną z planet, musisz przewieźć go na pokładzie FLEET CARRIER.

ORBITAL LASER – laser orbitalny niszczący za jednym strzałem kilka myśliwców wroga. Po jednej salwie ulega samozniszczeniu.

ENERGY – projekty generatorów czerpiących energię ze światła słonecznego o coraz to większej wydajności (SOLAGEN MK I – MK X).

SUPPLIES – różne.

MODULE – kapsuła mieszkalna dla 100 osób, nie może być przewożona na inne kolonie.

BUNKER – bunkier. Schowane w nim urządzenia nie zostaną skradzione lub zniszczone w czasie ataku (przydatne tylko w pierwszych etapach początkującym graczm). Nie można go przewozić na inne kolonie.

cza, że stanowisko jest puste. Po przejściu na dok jednego ze statków mamy do wyboru następujące opcje:

NAME CRAFT – zmiana nazwy statku.

UWAGA – statek nie nazwany nie może wystartować.

CREW SHIP – przydzielenie załogi na pokład statku. UWAGA – statek bez załogi nie wystartuje. Wyjątek stanowi PROBE S.I.O.S.

EQUIPMENT BAY – tu odbywa się załadunek i wyładunek urządzeń.

LOADING BAY – tu odbywa się załadunek i wyładunek surowców.

LAUNCH – wystrzelenie statku na orbitę.

SCRAP SHIP – złomowanie statku. UWAGA – statku nie można złomować na koloniach, które zamieszkują mutanty.

Kolonie składają się z pięciu sekcji: ENERGY, LIFE SUPPORT, DEFENCE, RESOURCE, FLIGHT BAYS. Obsługanych sekcji jest taka sama jak w stacji na Księżycu.

Kolonie zamieszkiwane przez mutantów (mutacje powstają pod wpływem atmosfery) mogą pomieścić znacznie więcej personelu, niż wynosi pojemność kapsuł mieszkalnych.

Przy zakładaniu kolonii pamiętaj, że im bardziej dane ciało niebieskie odległe jest od Słońca, tym mniej światła do niego dociera, dlatego należy zabrać tam SOLAGEN o dużej wydajności.

2. Każda kolonia powinna mieć swoje CARRACKA, który by kursował między kolonią a Księżycem, wożąc w jedną stronę kilka ORBITAL LASER, a w drugą surowce.

3. W późniejszej fazie Marsjanie atakują te kolonie, z których zwozisz URANIUM, surowiec potrzebny do produkcji ORBITAL LASER – o atęgo te stacje powinny być najlepiej strzeżone.

4. Aby zapobiec rozprzestrzenianiu się marsjańskiego kataru, należy złomować wszystkie statki z zarażonej kolonii, potem posłać na tę kolonię WAVE RIDER ze szczepionką (VACCINE), a potem także go złomować.

5. Aby zdobyć projekt TERRAFORMER, należy po pokonaniu Marsjan założyć na Marsie kolonię.

6. Do produkcji TERRAFORMER potrzebne jest CHROMIUM, znajdujące się na TRITONIE. Ponieważ CARRACK leci na ten księżyc prawie rok dlatego nie czekaj z założeniem tam kolonii do ostatniej chwili. Zaoszczędzisz dzięki temu trochę czasu.

7. Po ataku Marsjan na Księżyc (nawet, jeśli masz stację na Marsie) nie przeżyje żaden człowiek. Tęgo ataku spodziewaj się po pokonaniu Marsjan. Aby kontynuować produkcję i wydobyć, należy złomować statek (najlepiej CARRACK), wtedy załoga ze statku przejdzie do LIFE SUPPORT.

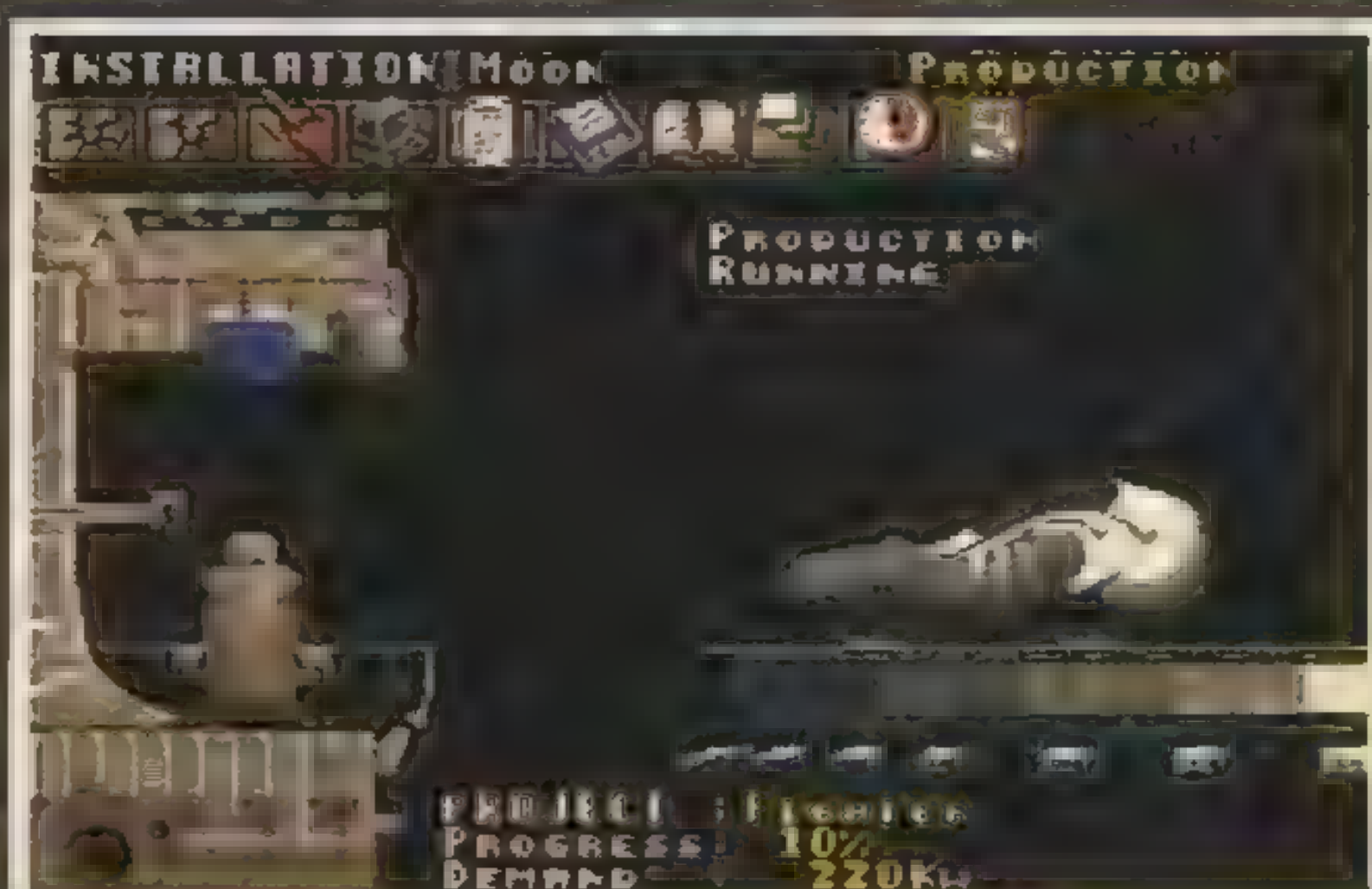
8. Nie przejmuj się, że w końcowym etapie gry kolonie zaczną ogłaszać niepodległość i jedna za drugą zaczną wymykać się spod twojej kontroli. Nie wysyłaj FLEET CARRIER aby temu zapobiec.

9. Po zakończeniu pracy przez TERRAFORMER wysłi na Ziemię stację S.I.O.S. To zakończy grę, ale nie twoją walkę o panowanie w kosmosie. Jej dalszy ciąg nastąpi w drugiej części MILLENNIUM – jeszcze trudniejszym i bardziej rozbudowanym DELTEROS.

Dr Destructo & C.R.A.Z.Y.



Wszystkie screeny z Amigi



EL. DREAMS'90
AMIGA
ATARI ST
TRONOMICZNA
 70 60 85



na przebycie każdego terenu potrzebuje tylko dwa punkty ruchu i nie ma dla nich niedostępnych miejsc. Równie specyficzną jednostką są WIZARDS, którzy mają aż 50 punktów ruchu.

Jednostkami bojowymi zdobywasz miasta, a także walczysz z przeciwnikami. Aby zwiększyć siłę ataku (bądź obrony), możesz zgrupować kilka jednostek w jedną większą armię. Armia ta jednak będzie miała tyle punktów ruchu ile ma najwolniejsza jednostka wchodząca w jej skład. Zgrupowanie kilku jednostek polega na wskazaniu kursora ikony GRP na dole ekranu. Jeśli chcesz przesunąć jednostkę, wskaż miejsce docelowe, a komputer sam wybierze trasę pochłaniającą jak najmniej punktów ruchu.

Istotną rolę w grze odbywają miasta, gdyż to w nich formowane są jednostki bojowe, a liczba miast posiadanych przez ciebie świadczy o twojej potęgze. Gdy zdobędziesz miasto, możesz je siłą wcielić do swojego impe-

rium (OCCUPY), sprzedać produkcję jednej z armii (PILLAGE), zostawić produkcję tylko jednej armii (SACK), bądź spalić miasto (RAZE).
Jeśli wybierzesz miasto, ukazuje się jego menu:
- Znak zapytania – ikona ta podaje informacje na temat miasta.
- Wieża oblężnicza – w tej opcji możesz zmienić nazwę miasta (RENAME), możesz je spalić (RAZE), jeśli nie odpowiadają ci jednostki produkowane w mieście możesz zakupić licencję na produkcję innych jednostek bojowych (BUILD).
- Kowadło – ustalasz produkcję w danym mieście.
- Strzałki – określasz, do jakiego miasta mają być przesyłane wyprodukowane jednostki.
Gdy chcesz przeprowadzić swoją jednostkę przez wodę, wystarczy podejść do brzegu i w następnej turze wejść do wody (transformacja z jednostki lądowej w wodną pochłania wszystkie punkty ruchu, tylko w portach nie traci się punktów). Aby zrobić desant na tereny wroga, musisz przeprowadzić odwrotną procedurę.
Tuż przed samą walką możesz zasięgnąć rady u swojego doradcy d/s militarnych (aby go przywołać, musisz nacisnąć SHIFT, gdy kursor ma postać miecza). Doradca poda ci jakie masz szanse na zwycięstwo. Jednak nie ufaj mu za bardzo, gdyż niekiedy jest tak bezmyślny, że chciałoby się go ściąć.
Nowym elementem wprowadzonym do gry jest dyplomacja. Aby wejść w świat podstępów dyplomatycznych wystarczy uaktywnić ikonę, na której są skrzyżowane dwa miecze i litera D. Możesz teraz wybierać, jak zachowasz się w stosunku do innych lordów:
- Pokój – symbolizowany przez gołąbka,
- Wrogość – pojedynczy miecz oznacza, że jeśli przeciwnik nie wycofa wojsk z twoich terenów, nastąpi wojna.
- Wojna – skrzyżowane miecze. Jeśli podczas gry ikona dyplomacji zmieni kolor, to znaczy, że ktoś przystał do ciebie postaćca z jakąś propozycją. Dyplomacja jest dostępna na wyższym poziomie trudności.

SSG Game Order Report Hero View History Turn Turn 14



MENU

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się zestaw ikon, których używasz do sterowania:

- Nogi – jednostka wykonuje marsz po zaplanowanej wcześniej trasie.
- Strzałka – wybór następnej jednostki.
- Wykrzyknik – pominięcie jednostki.

HISTORY – Podbój twoje i twoich przeciwników na przestrzeni całej gry. TURN – koniec tury i oddanie inicjatywy w ręce przeciwników.

Zawsze gdy czegoś nie wiesz, spróbuj nacisnąć prawy przycisk myszy, wyświetlana jest wtedy krótka informacja o danej opcji.

KILKA RAD

Optymalne ikony wybrane w opcji SHORTCUTS, to: przeszukiwanie ruin, poruszanie wszystkich jednostek, bohaterowie i koniec tury.

Staraj się zdobywać jak najwięcej miast, gdyż ich liczba świadczy o potęgze twojego państwa. Na początku gry nie obsadzaj miast jednostkami. Wszystkimi siłami odkrywaj teren i zdobywaj miasta, by przygotować się do wojny. Później jednak pamiętaj o obsadzeniu załogą wszystkich miast (szczególnie tych przy froncie).

Jednostki lotne używaj do odkrywania terenu a podczas wojny do robienia szybkich wypadów w głąb terenu wroga. Podczas takich wypadów zdobywaj i niszczy jak najwięcej miast (osłabi to znacznie przeciwnika).

Przeszukuj wszystkie ruiny i inwestuj w nowych bohaterów. Nie ryzykuj zbyt ich życiem w walkach i potyczkach, natomiast podczas przeszukiwania ruin nie miej dla nich litości (chcieli magii, to niech mają). Dobre posługiwanie się magią znacznie ułatwia życie w tej grze.

Podczas wojny staraj się łączyć jednostki w większe armie, a znacznie przedłużysz czas ich życia. Jednak łącząc jednostki bierz pod uwagę punkty ruchu, by nie osłabiać silnych i mobilnych jednostek.

Korzystaj z rad doradcy (szczególnie, jeśli jesteś początkujący w wojaczce), gdyż może przestrzec cię przed jakimś głupstwem.

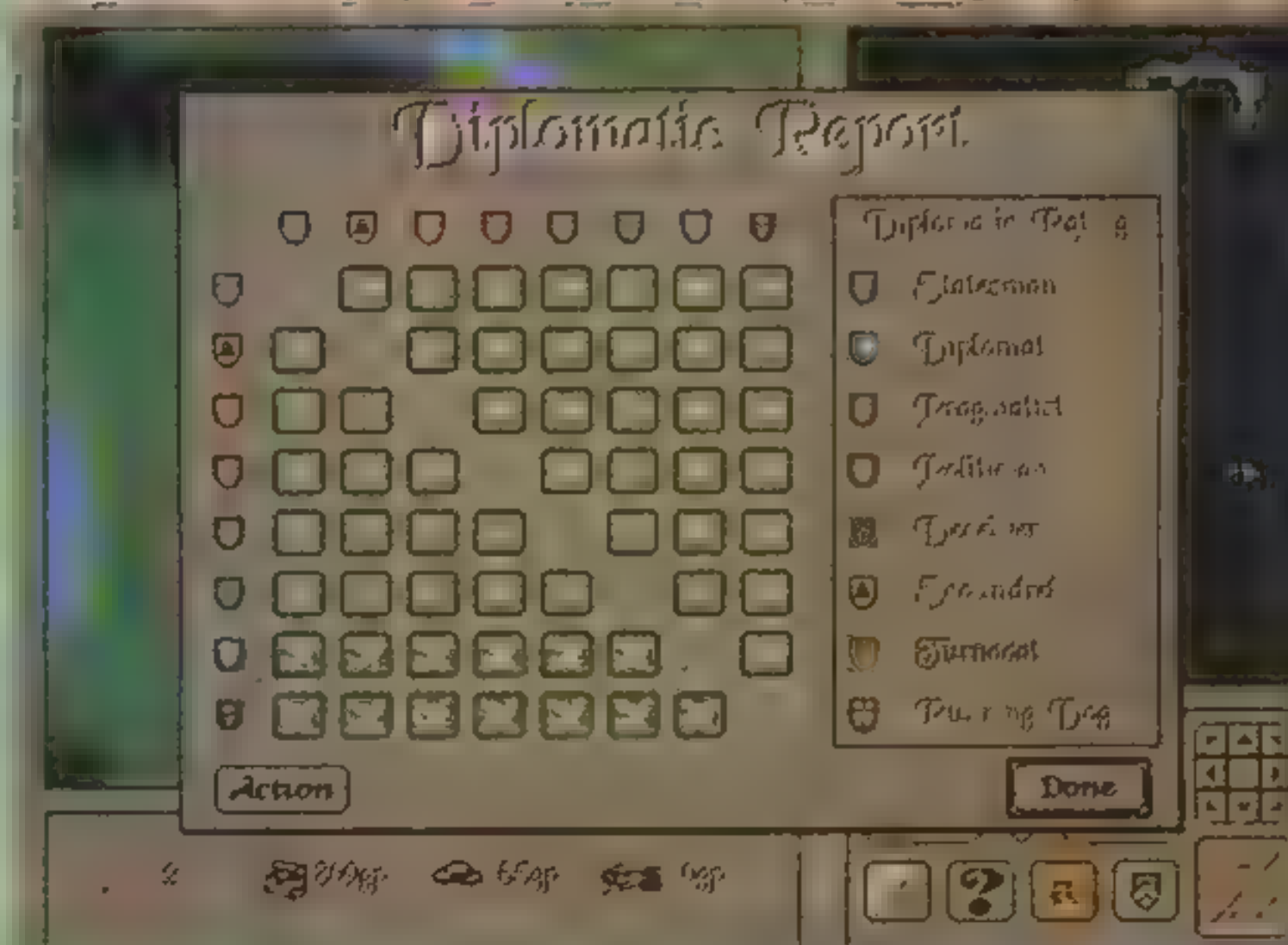
KaYteck

SSG Game Order Report Hero View History Turn Turn 8



Nic dodać... nie ująć... PC

SSG Game Order Report Hero View History Turn Turn 6



Greetings

Warlord" – powitało mnie popłatanie lorda Vadera z kozłem. Tak rozpoczął życie nowy produkt firmy SSG – gra WARLORDS 2.

Jest on kontynuacją udanej gry WARLORDS. Nowa wersja oszłamia grafiką, gdyż pracuje w podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Daje to w efekcie bardzo ładny teren (wszystkie zamki, lasy, jeziora, itp. wyglądają realistycznie), dopracowane figurki reprezentujące różne formacje wojskowe. Także efekty dźwiękowe i muzyka bardzo podwyższają walory gry. Akcja, podobnie jak w części pierwszej, osadzona jest w fantastycznych krainach i dzieje się bardzo dawno temu. Niewątpliwie wątek magii i fantasy dodaje wiele uroku, lecz niekiedy chciałoby się zamienić te wszystkie smoki, magów, potwory na czołgi, artylerię...

Dopracowany został interfejs użytkownika, przez co gra stała się znacznie przyjaźniejsza. Wygodniej wydaje się rozkazy, planuje ruch wojsk i sprawniej wykonuje wszystkie operacje związane z przebiegiem gry. Także bardzo rozwinęło się MENU, w którym oprócz standardowych opcji jest wiele nowych pozycji związanych z grą (a szczególnie z jej nowymi elementami). Niewątpliwym plusem jest dołączenie do gry kilku scenariuszy z nowymi mapami. Jeśli komuś znudzą się mapy dołączone do gry, ma do dyspozycji edytor map, który tworzy nowy teren po określeniu warunków panujących na nim (ilość miast, wody, lasów).

W grze bierze udział do ośmiu graczy. Nowością jest wprowadzenie do gry elementów dyplomacji, która daje możliwość zawierania korzystnych sojuszy. Nową cechą jest możliwość określenia warunków gry.

ARMIE

W grze jest bardzo dużo jednostek wojskowych (można je wszystkie obejrzeć w opcji ARMY BONUS z menu VIEW), cechują się one siłą bojową oraz punktami ruchu. Każda jednostka potrzebuje na przejście różnych terenów inną liczbę punktów. Dla prawie wszystkich jednostek niedostępne są wysokie szczyty górskie. Bardzo dobrą formacją są jednostki latające (ptaszyska, smoki, pegazy...), gdyż

MAGIA

W grze co chwila będziesz stykał się z magią i siłami nadprzyrodzonymi. Pełno jest jednostek wojskowych iście niezemskich. Cechuje je ogromna siła i duże możliwości ruchu, przez co warto mieć je w swojej armii. W całej krainie jest dużo zapomnianych świątyń, krypt, grobowców, miejsc kultu dawno zapomnianych

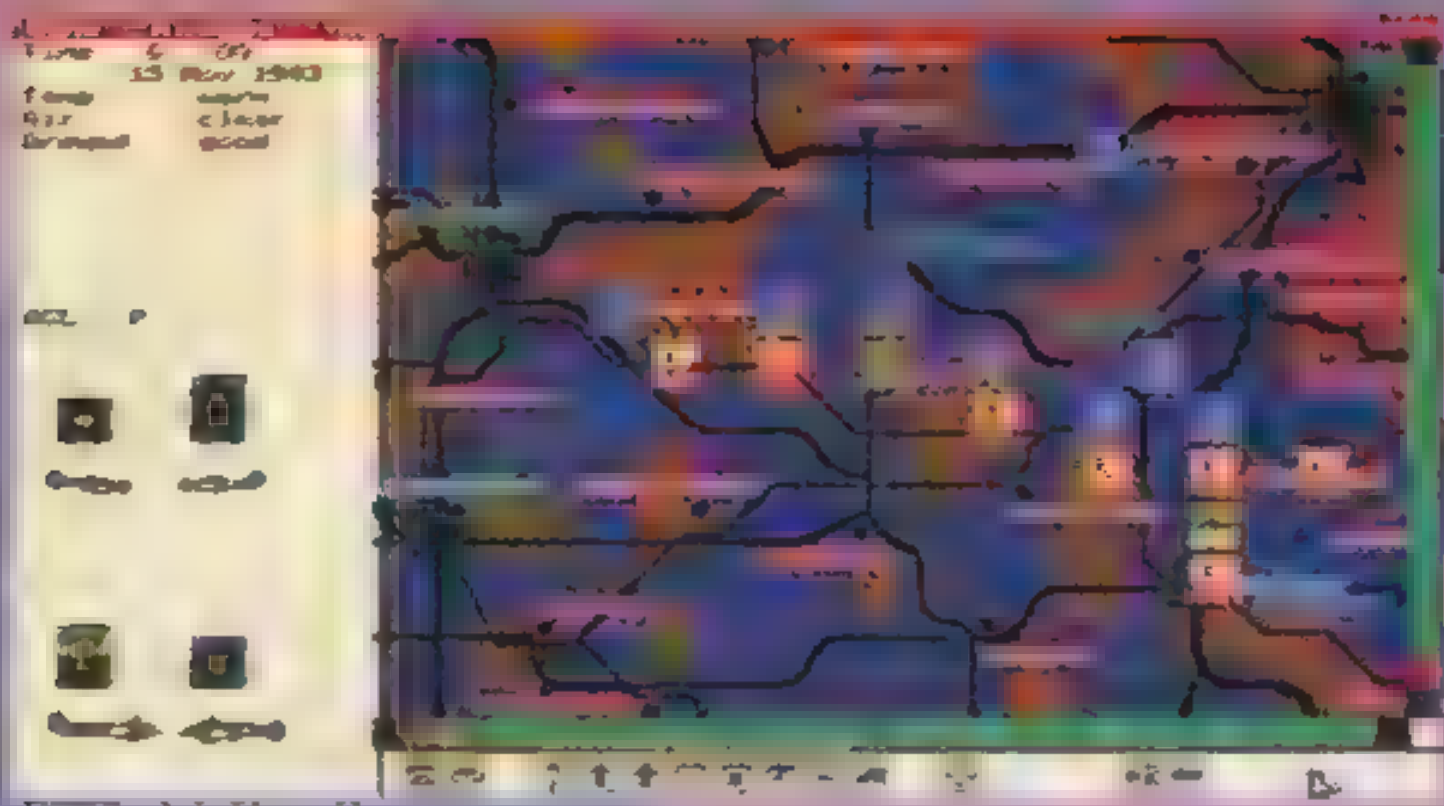
SSG'93

PC VGA SB

STRATEGIA

90% 85% 85%

Grafika Dźwięk Miodność



FIRE BRIGADE jest jedną z mniej znanych gier strategicznych. Wydana została w 1990 r. przez australijską firmę PANTHER GAMES i opracowana z dużą dbałością o realia.

FIRE BRIGADE odtwarza ważny epizod z okresu II Wojny Światowej, jaki miał miejsce na froncie wschodnim pod koniec 1943 r. w okolicach Kijowa, strategicznej stolicy Ukrainy. Było to już po pierwszej letniej ofensywie radzieckiej, w wyniku której niemiecka Grupa Armii Południe została zepchnięta do Dniepru. Tutaj feldmarszałek von Manstein zamierzał zatrzymać się i dać odpocząć zmęczonym oddziałom przed nieuchronną radziecką ofensywą zimową. Jednak rosyjskie dowództwo ani myślało pozwolić przeciwnikowi na taki komfort. I I Front Ukraiński otrzymał rozkaz przeprawić się przez Dniepr, zanim zgrupują się w tym rejonie siły niemieckie. Zaatakować i zdobyć Kijów miał I Front Ukraiński dowodzony przez gen. Watutina.

O świcie, 3 listopada 1943 r. gen. Watutin rozpoczął natarcie wielkim artyleryjskim przygotowaniem. Celem natarcia było załamanie obrony niemieckiej i osłonięcie przyczółka, szturm Kijowa i wykorzystanie zachodniej grupy jako otwarcia na Krosten, Żytomierz, Berdyczew i Fastow. Chciał w ten sposób odciąć linię zaopatrzenia Centralnej Grupy Armii i przygotować grunt pod okrążenie Grupy Armii Południe.

Początkowe sukcesy gen. Watutina zaniepokoiły Mansteina, który poprosił Hitlera o zgodę na zaangażowanie 48 Korpusu Pancernego, zwanego „Fire Brigade”, który stoczył wiele potyczek z wojskami radzieckimi na południowych stepach.

7 listopada pierwsze dywizje 48 Korpusu Pancernego oraz nowo sformowana 25 Dywizja Pancerna ruszyły pełną szybkością ubezpieczać Fastow, węzeł kolejowy na północ od Kijowa.

Rozpoczęły się twarde walki, w których początkowo żadna ze stron nie mogła zdobyć przewagi...

ZASADY GRY

FIRE BRIGADE jest grą dowodzenia rozgrywaną w dziennych turach. Każdy dzień rozpoczyna się odprawą lub fazą dowódcy, gdzie można przyjmować raporty i wydawać rozkazy podporządkowanym formacjom (Niemcy – korpusom, Rosjanie – armiom). Dalej są fazy ruchu oraz walki, które można tylko obserwować.

Grać można przeciwko komputerowi, z partnerem, a także przez modem. Można również włączyć symulację i tylko obser-

PANTHER'88

ATARI ST
PC VGA, SB
STRATEGIA
65% Grałwa
20% Dźwięk
85% Modność

wować działania wojenne. Program zawiera opcję przewodnika (TUTORIAL) oraz trzy scenariusze kampanijne. Przewodnik jest tak pomyślany, by przejść przez cały mechanizm gry. Wybór opcji i sterowanie odbywa się za pośrednictwem myszy oraz czytelnych ikon i rozwi-

janego menu. Gra toczy się na mapach: stałej strategicznej i przesuwanej taktycznej. TUTORIAL proponuje dwie opcje: REVIEW i UPDATE. W REVIEW sztab będzie wybierał cele i wydawał rozkazy, angażował siły powietrzne, wysyłał posiłki do walki i określał potrzeby logistyczne. W UPDATE sztab będzie utrzymywał obiekty, wydawał rozkazy, podawał raporty wywiadowcze itd. Początkujący gracz powinien wybrać REVIEW, gdyż UPDA-

TE jest bardziej zaawansowanym etapem rozgrywki. Tę opcję opiszę bliżej.

Po przeglądzie własnych formacji i dowództwa (HQ) wskaż myszą ikonę operacyjną (OPS – klawisz F1) z palety u dołu ekranu. Cursor zmieni się na telefon. Zakładając, że gracz wybrał dowodzenie wojskami niemieckimi, sprawdźmy stan formacji. Kursorem telefonu wybierz 48 Korpus Pancerny. Jest to jednostka podporządkowana, więc rozjaśni się, a na ekranie ukażą się dane o niej. Przejdź teraz na 25 Dywizję Pancerną – pokażą się dane bardziej szczegółowe. Teraz wybierz ikonę wywiadu (INT – klawisz F2), którą wskaż dowolną wrogą jednostkę; jeśli wywiad ma jakieś informacje, to ci je poda.

Po wybraniu ikony celu (OBJ) można wytyczyć cel dla swojej HQ, np. wskaż tą ikoną 7 Korpus HQ i przeciągnij cursor do Trilissy. Nad miejscowością ukaże się ikona celu, do której podąży 7 Korpus HQ. Odwołanie tego rozkazu następuje ikoną opóźnienia (klawisz F8).

Start do fazy ruchu odbywa się przez wybór opcji MOVE z okienka TIME OUT. Po wykonaniu ruchu przez wszystkie jednostki i gdy zapadnie noc, ekran ściemni się a większość jednostek zatrzyma się na odpoczynek.

W drugiej turze, która rozpoczyna się o szóstej rano, wybierz REVIEW. Wywołaj mapę strategiczną – można na niej obejrzeć pole walki z HQ, ale bez jednostek, które są widoczne dopiero na szczegółowszej mapie taktycznej. Potem wybierz VICTORY/PROGRESS z okienka REPORTS, co przedstawi odpowiednie dane. Wybór AIR ACTIVITY wywoła ikony powietrznego ataku nad każdą trafioną jednostką – tracą one jeden lub dwa ruchy.

Wybór opcji BATTLE z okienka REPORTS pozwala obejrzeć efekty bitwy. Wykres u dołu pokazuje m.in. szacunek poziomu przewagi powietrznej (ASL). Jeśli ASL=P, to jest równowaga; gdy ASL=G1..G3, to przewagę mają Niemcy; natomiast ASL=S1..S3 informuje o przewadze Rosjan. Im wyższa liczba, tym większe szanse na zaopatrzenie drogą lądową lub powietrzną.

Gra w TUTORIAL jest ograniczona do dziewięciu sektorów, cele poza nimi są przez komputer ignorowane. Koniec gry w tym wariancie następuje po fazie rozkazów, 22 listopada.

Po ćwiczeniach rozpoczynamy grę serio w scenariuszach kampanijnych. Oto kilka zasad, których przestrzeganie rokuje szansę na sukcesy:

- nie angażuj do walki sił rozdrobnionych,
- nie wyznaczaj formacjom zbyt ambitnych celów, zwłaszcza gdy nie możesz zapewnić dobrego wsparcia i zaopatrzenia,
- korzystaj z rozkazu HOLD (postój)
- zmęczone jednostki są nieskuteczne,
- unikaj zbędnych forsownych marszów,
- wymieniaj zmęczone jednostki odsyłając je do najbliższej miejscowości na odpoczynek,
- pamiętaj, że wyczerpane jednostki okazują mały respekt niecodziennym rozkazom,
- nie spodziewaj się, że dowódca o niskim wskaźniku potrafi dowodzić dużą



OPÓZNIANIE – formacja będzie szła w umiarkowanym tempie w stronę własnego obiektu przy dobrym wsparciu bojowym. Przy nacisku jednostki będą się okopywały.



WYCOFANIE – formacje będą się wycofywały do swoich obiektów najszybciej jak będą mogły, przy ograniczonym wsparciu w walce. Jednostki będą się raczej cofały niż stały.



PODRÓŻ – formacja będzie się szybko posuwała wąskim frontem do własnego obiektu, przy zapewnieniu minimalnego wsparcia bojowego.



CEL – wybór celu dla HQ.



FRONT – zmienia wielkość frontu lub wokół celu, gdzie rozmieszcza się formacja.



WSPARCIE

WALKI – przydział punktów bojowego wsparcia – sił pancernych, przeciwpancernych, inżynierskich, artylerii polowej, ciężkiej i rakietowej oraz wsparcia naziemnego.



WSPARCIE LOGISTYCZNE – przydział punktów wsparcia: ciężarówek, transportu powietrznego i zaopatrzenia.



ODKOMENDEROWANIE/REZERWA – odsyła jednostki do rezerwy.



PRZENIESIENIE – przeniesienie jednostek z jednej formacji do drugiej.



UZUPEŁNIENIE – przydziela przetrzebionej jednostce punkty piechoty, pancerne i artylerii jako uzupełnienie.

liczba jednostek – do przodu nie będą wykonywały jego rozkazów.



OPS – wybór własnej HQ i jednostek. Szczegółowy opis znajduje się w tabeli, ikony rozkazów/celów są pokazywane na mapie taktycznej i strategicznej.



INT – podobnie, po wyborze HQ i jednostek szczegółowe informacje o nich są pokazywane w komunikacie, a ikony rozkazów/celów na mapie taktycznej i strat.



POŚCIG – zmienia rozkazy na pościg. Formacja pospieszy w kierunku wroga, ale z ograniczonym wsparciem w walce.



ATAK – zmienia rozkazy na atak. Formacja pospieszy w kierunku wroga, ale będzie miała ograniczone wsparcie w walce.



NAPAŚĆ – zmienia rozkazy na napaść z maksymalnym wsparciem w walce.



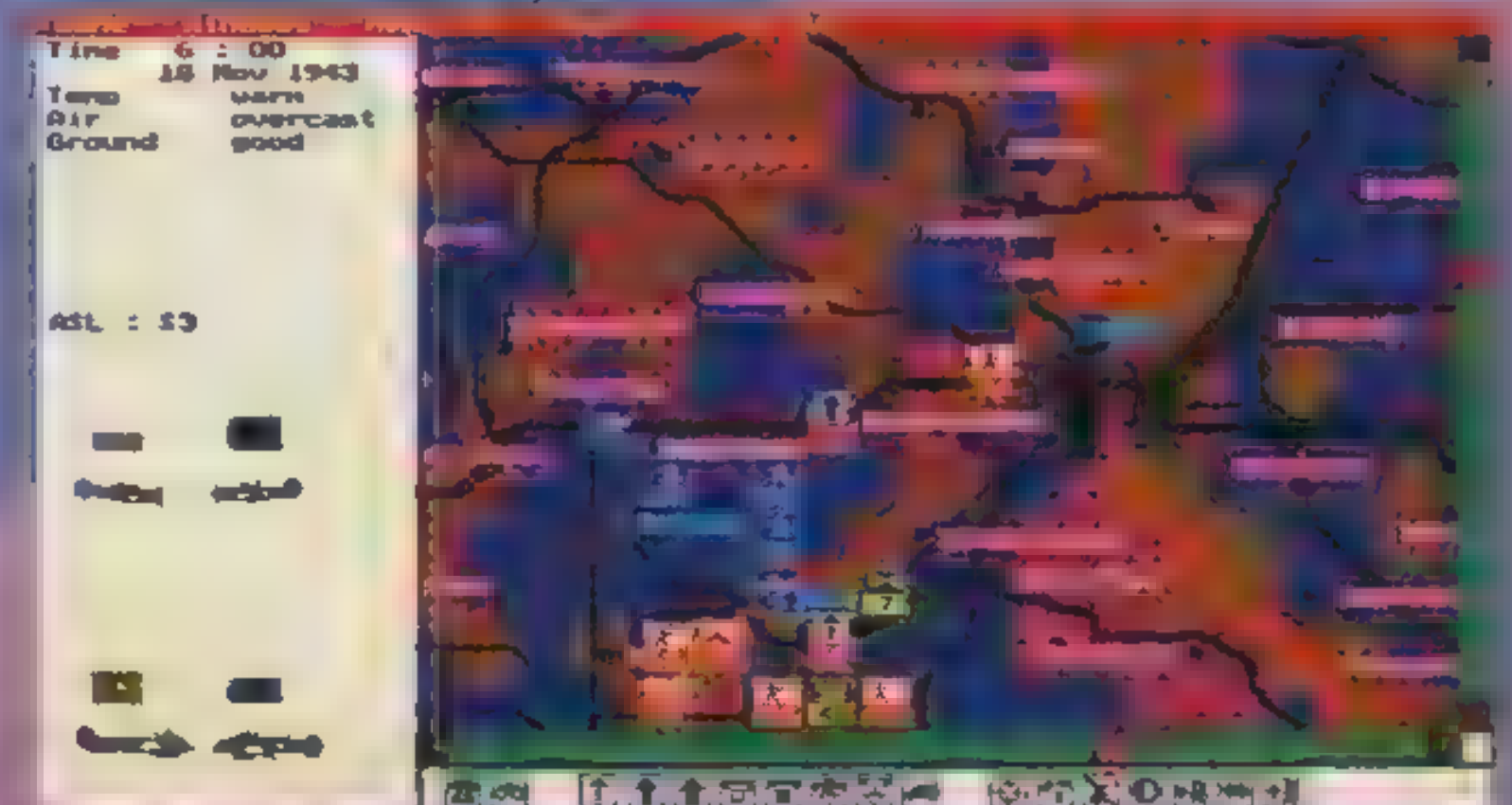
OKOPANIE, POSTÓJ – zmienia rozkazy na postój. Formacja będzie odpoczywała mając zapewnione średnie wsparcie w walce.

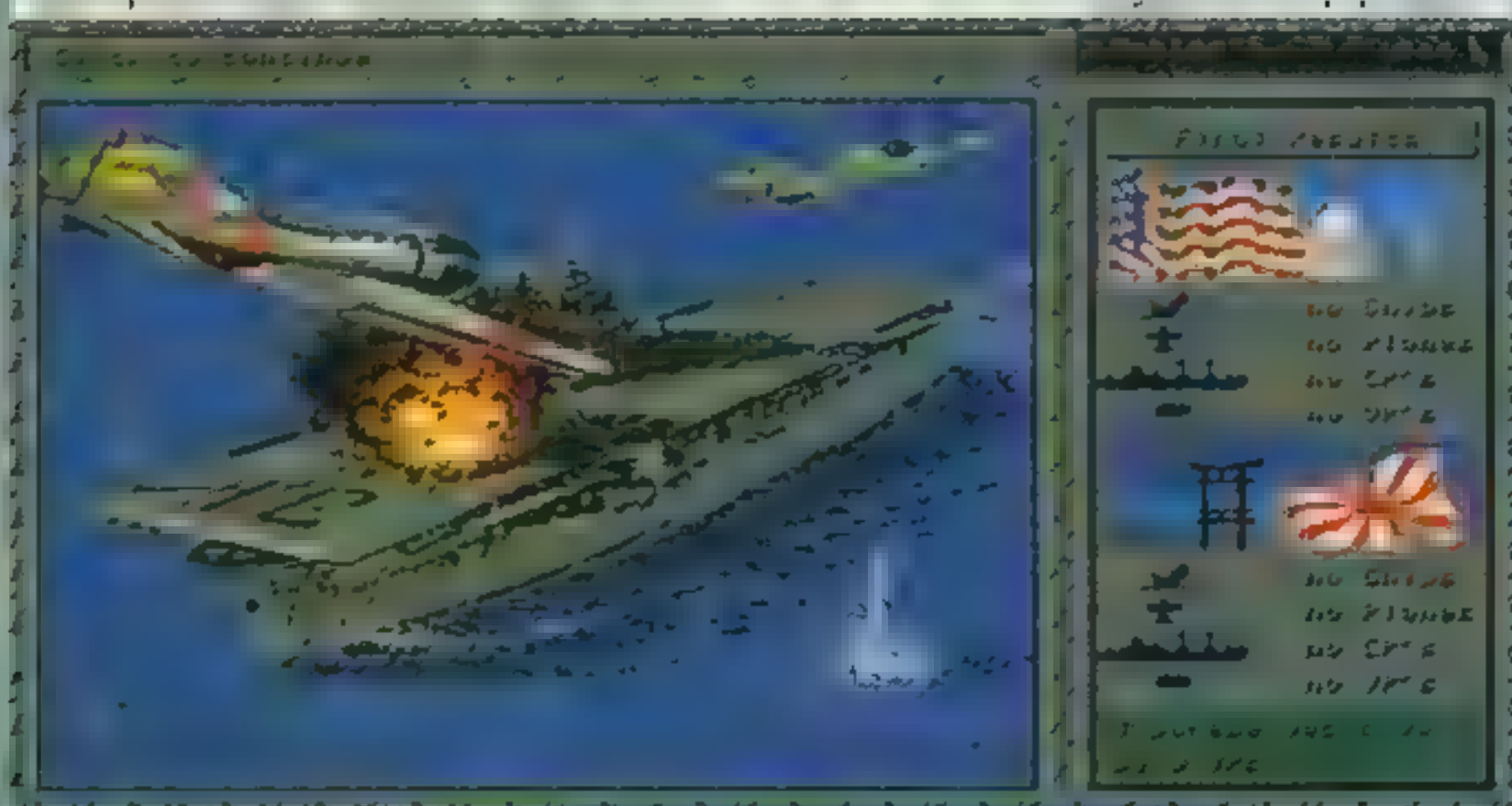


OBRONA – formacja będzie się bardzo wolno przemieszczała w kierunku własnego obiektu z maksymalnym wsparciem bojowym. Jednostki będą próbowały raczej stać niż się cofać.



Paskudne kolorki, PC





Zespół STRATEGIC STUDIES GROUP znany jest od dawna miłośnikom gier strategicznych. Australijski team militarny wydał między innymi trzyczęściową serię DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR, obejmującą okres wojny secesyjnej. Inne wczesne produkcje tej firmy to gry ROMMEL oraz PANZER BATTLES, przedstawiające bitwy sił pancernych na froncie afrykańskim oraz wschodnim II Wojny Światowej.

Pod koniec sierpnia 1992 roku SSG wydała pierwszą pozycję z planowanej serii gier strategiczno-wojennomorskich – CARRIERS AT WAR 1.0. W połowie 1993 roku gotowy był UPGRADE do wersji 2.0. Producent zapowiada pojawienie się kolejnej gry z historii II Wojny Światowej na Pacyfiku, pod tytułem JAPAN SWEEPS SOUTH. Wiadomo, że jeden ze scenariuszy będzie zawierał największą bitwę powietrzno-morską II Wojny Światowej – w zatoce Leyte.

TEMATYKA GRY

CARRIERS AT WAR ukazuje schematy funkcjonowania lotnictwa w wojnie morskiej. Gra odbywa się na poziomie operacyjno-taktycznym i nie wymaga

Ikony przedstawiają kilka możliwych sytuacji podczas nalotu



Ciężkie bombowce przeprowadzają nalot

wchodzenia w kompetencje dowódców niższego szczebla. Dzięki temu pozwala śledzić ogólne mechanizmy walki w oderwaniu od szczegółów realizacji rozkazów.

Symulacja odbywa się w sposób ciągły, czas gry upływa w pięciominutowych odcinkach. Bieg wydarzeń przerywany jest podczas wydawania rozkazów oraz kiedy kilka kontaktów bojowych ma miejsce w tym samym przedziale czasu. Dostępna jest dynamiczna analiza akcji, szczegółowe dane techniczne i taktyczne każdej występującej w scenariuszu jednostki marynarki lub lotnictwa oraz charakterystyki baz lotniczych na lądzie.

W wersji 2.0 dostępne jest osiem scenariuszy z okresu II Wojny Światowej na Pacyfiku. Wszystkie zawierają poważne operacje morskie lub kombinowane, w których wzięły udział lotnikowce. Scenariusze dostępne są w historycznym układzie sił lub w wariantach fikcyjnych, które miały być może pewne cachy prawdopodobieństwa. Wyjątek stanowi wersja scenariusza PEARL HARBOR pod nazwą FINAL COUNTDOWN, która 7 grudnia 1941 roku wprowadza do akcji współczesny lotnikowiec atomowy.

Wynik gry określony jest przez bilans punktów zwycięstwa (VICTORY POINTS). Każda jednostka pływająca ma w VP swoją wartość, uwzględnianą w podsumowaniu w razie uszkodzenia lub zatonięcia okrętu. W scenariuszach, których ukończenie wymaga wysadzenia desantu lub dostarczenia zaopatrzenia, dodatkowe znaczenie mają punkty za wyładunek (CARGO POINTS).

MARYNARKA

Siły morskie zorganizowane są w zespoły operacyjne (TASK FORCES, TF), które dzielą się na grupy operacyjne (TASK GROUPS, TG). Skład grup jest wierny historycznie. W wersji 2.0 zachowane jest faktyczne nazewnictwo grup, w poprzedniej były one określane nazwą flagowego okrętu. Skład zespołów i grup operacyjnych jest niezmienny.

Wydawanie rozkazów siłom nawodnym odbywa się z poziomu dowódcy grupy operacyjnej. Można ustalić zakres rozpoznania lotniczego (ACTION), skierować zespół do akcji (MOVEMENT) oraz uzyskać raport ogólny (STATUS). Przydzielone zadania takie, jak przygotowanie artyleryjskie desantu (BOMBARD), wy-

sadzenie desantu (INVADE) czy dostarczenie zaopatrzenia (SUPPLY), nie są dostępne bezpośrednio i zostają wykonane samodzielnie po dotarciu grupy do punktu docelowego.

Po nawiązaniu bezpośredniego kontaktu bojowego przez siły nawodne, bieg wydarzeń zostaje przerwany, co daje czas na wydanie rozkazów dowódcom okrętów (SURFACE). Odległość dzieląca zespoły zależy od skuteczności obserwacji, zmiennej w różnych porach doby oraz od warunków atmosferycznych. Dysponując przewagą prędkości można podjąć próbę oderwania się od przeciwnika (FLEE). W miarę skracania dystansu bitwa przechodzi w fazę wymiany ognia.

Starcie sił nawodnych rozwiązane jest w sposób bardzo schematyczny, rozgrywka odbywa się na zasadzie kolejek ruchu. O wygranej decyduje tylko intensywność siła prowadzonego ognia. Szyki

(tzw. COMBAT AIR PATROL) oraz eskortowania zgrupowań bombowców. Pomocniczo mogą zostać użyte do bombardowania.

Samoloty torpedowe wykorzystuje się głównie do nalotów na jednostki pływające.

Rozróżniamy samoloty bombowe nurkujące (DIVE) oraz horyzontalne (LEVEL). Pierwsze z nich odznaczają się większą precyzją bombardowania i nadają się do akcji przeciwko okrętom. Drugie są bardziej skuteczne w atakach na nieruchome cele. Niektóre typy bombowców mogą zostać użyte do przeprowadzenia zwiadu lotniczego.

Samoloty rozpoznawcze patrolują rozległe obszary oceanu w poszukiwaniu okrętów nieprzyjaciela. Za odkrytym zespołem podążają aż do osiągnięcia „punktu bez powrotu”, cały czas uaktualniając obserwacje. Niekorzystne warunki pogody

CARRIERS AT

zespołów podzielone są na część czołową (VAN), środkową (LINE) oraz końcową (REAR). Każda z nich może manewrować i prowadzić ogień niezależnie (CLOSE – zbliżenie, MAINTAIN – utrzymanie stanu bieżącego, OPEN – akcja samodzielna, FIRE ORDER – ostrzał/atak torpedowy). Po wykonaniu posunięć przez wszystkie części walczących zespołów następuje przerwa, podczas której można skorygować rozkazy zależnie od rozwoju sytuacji. Uszkodzenia poniesione podczas walki są usuwane na bieżąco, w granicach możliwości załóg okrętów.

Okręty podwodne mają autonomię działania w stałych sektorach patrolowych. Meldują jedynie o dostrzeżeniu sił nieprzyjaciela lub przeprowadzeniu ataku torpedowego.

Lotnikowce, podobnie jak pozostałe jednostki, funkcjonują jako stały element grupy operacyjnej. Dla wygody wszystkie lotnikowce wchodzące w skład jednego zespołu operacyjnego zostały wyodrębnione we wspólnym menu.

LOTNICTWO

Podstawową jednostką organizacyjną lotnictwa jest dywizjon (SQUADRON). W grze nie jest uwzględniony podział na eskadry i klucze. Każdy typ samolotu ma charakterystyczne minimum operacyjne, tj. najmniejszą liczbę samolotów, z której można sformować grupę. W konsekwencji może się zdarzyć, że rozbity dywizjon w całości nie weźmie udziału w akcji, mimo że niektóre samoloty będą sprawne.

W aspekcie taktycznym samoloty dzielą się na myśliwskie (FIGHTER), bombowe i torpedowe (BOMBER) oraz rozpoznawcze (RECONNAISSANCE).

Myśliwce przeznaczone są do ochrony lotnisk i okrętów przed nalotem

dowe stają się przyczyną pomyłek w ocenie składu zespołu.

BAZY LĄDOWE I LOTNISKOWCE

Operowanie siłami lotniczymi odbywa się na poziomie dywizjonu. Możliwe jest przetrzymywanie dywizjonów pomiędzy bazami lotniczymi (TRANSFER). Ponieważ jest to lot bez powrotu, można do maksimum wykorzystać zasięg samolotów.

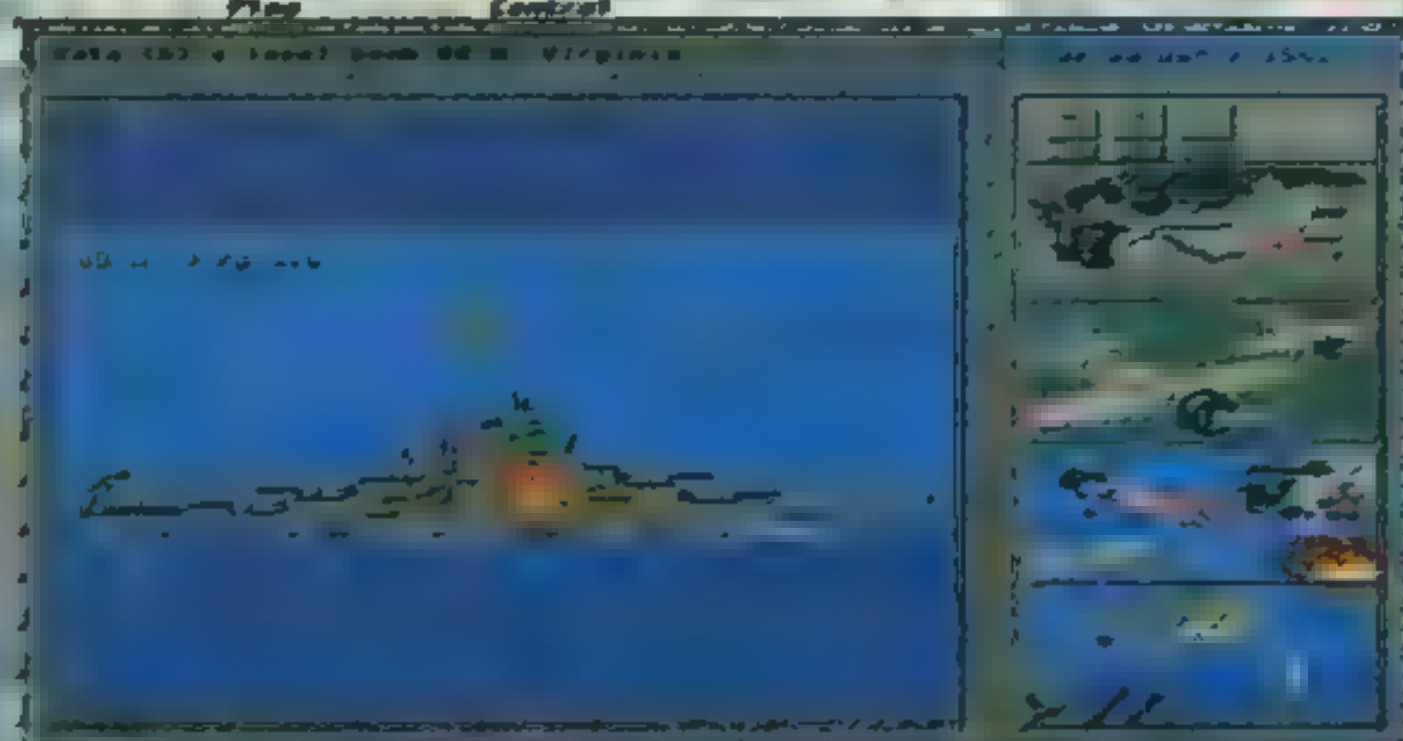
Pośród baz najczęściej spotykane są lotniska z utwardzonym pasem startowym (STRIP RUNWAY) oraz kotwiczowiska wodnosamolotów (SEAPLANE ANCHORAGE). W dużej bazie może stacjonować do 10 dywizjonów lotniczych.

Przestrzeń powietrzną bazy lub lotnikowca można objąć ochroną myśliwców (COMBAT AIR PATROL). Parasol powietrzny tworzony jest również po ogłoszeniu alarmu przeciwlotniczego (AIR WARNING).

Podstawowy rozkaz (ORDER) to załadunek i uzbrojenie maszyn (ARM & FUEL), czyli przygotowanie do lotu bojowego. Jego realizacja trwa około 10 – 15 minut w skali szwadronu. Samoloty zostają bez rozkazu rozbrojone i rozładunkowe (DISPERSE) na noc oraz w razie groźby nalotu. Można, bez względu na okoliczności, trzymać maszyny stale przygotowane do startu, jednak podczas bombardowania stwarza to ryzyko poważnych zniszczeń wskutek eksplozji paliwa i uzbrojenia.

Po wskazaniu celu nalotu (STRIKE) samoloty zostają przygotowane do akcji bojowej (znane ARM & FUEL). Jeżeli były gotowe w chwili wydania rozkazu, startują od razu. Samoloty z lotnikowca można skierować do ataku na cel znajdujący się poza ich zasięgiem, wykorzystując międzylądowanie w bazie naziemnej (STRIKE TRANSFER) dla uzupełnienia zapasu paliwa. Powrót na okręt odbywa się tą samą drogą.

Piloci bombowców mają podczas lotu bojowego swobodę działania. Mogą zmie-



nić rozkaz i zbombardować inny cel, niż wskazany.

Istnieją specyficzne ograniczenia, odnoszące się do operowania lotnictwem pokładowym. Tylko maszyny lekkie i średnie, a więc o mniejszym zasięgu i ładowości, mogą wystartować z pokładu lotniskowca. Samoloty są uzbrajane i tankowane na pokładach hangarowych, a stamtąd odkrytymi windami wynoszone na pokład lotniczy. Pierwsze szeregi samolotów zajmują miejsce mniej więcej w połowie pokładu, ogony najcięższych maszyn wystają poza rufę. Przed startem lotniskowiec obraca się pod wiatr i samoloty jeden po drugim startują. Tylko niektóre maszyny – rozpoznawcze i dyżurne myśliwce – są wystrzeliwane z katapult².

Łądowanie jest dużo trudniejsze³. Maszyny wytracają prędkość, zaczepiając specjalnym hakiem o kauczukową linę, rozciągniętą w poprzek pokładu. Natych-

potrzeby w zasięgu lotnictwa z baz lądowych. Na walce pomiędzy lotniskowcami lepiej wychodzi ta strona, która pierwsza wyrzuci samoloty w powietrze. Prawdziwym nieszczęściem jest uszkodzenie pokładu lotniczego w chwili, kiedy samoloty znajdują się w powietrzu.

Dezaktywacja baz lądowych wymaga sporego wysiłku i jest zasadna jedynie w sytuacji, kiedy korzyści operacyjne przewyższają poniesione ryzyko. Należy liczyć się zarówno ze stratami wśród samolotów, jak i przeważającym kontruderzeniem z powietrza, które ugodzi w okręty.

Podstawą sukcesu jest szerokie rozpoznanie, szybkość reagowania na nieoczekiwane zmiany w układzie sił... zdrowy rozsądek – to nie próba zbycia tematu! Mając świadomość, że temat nie został wyczerpany, jak najdłuższego pozostania na powierzchni życzą

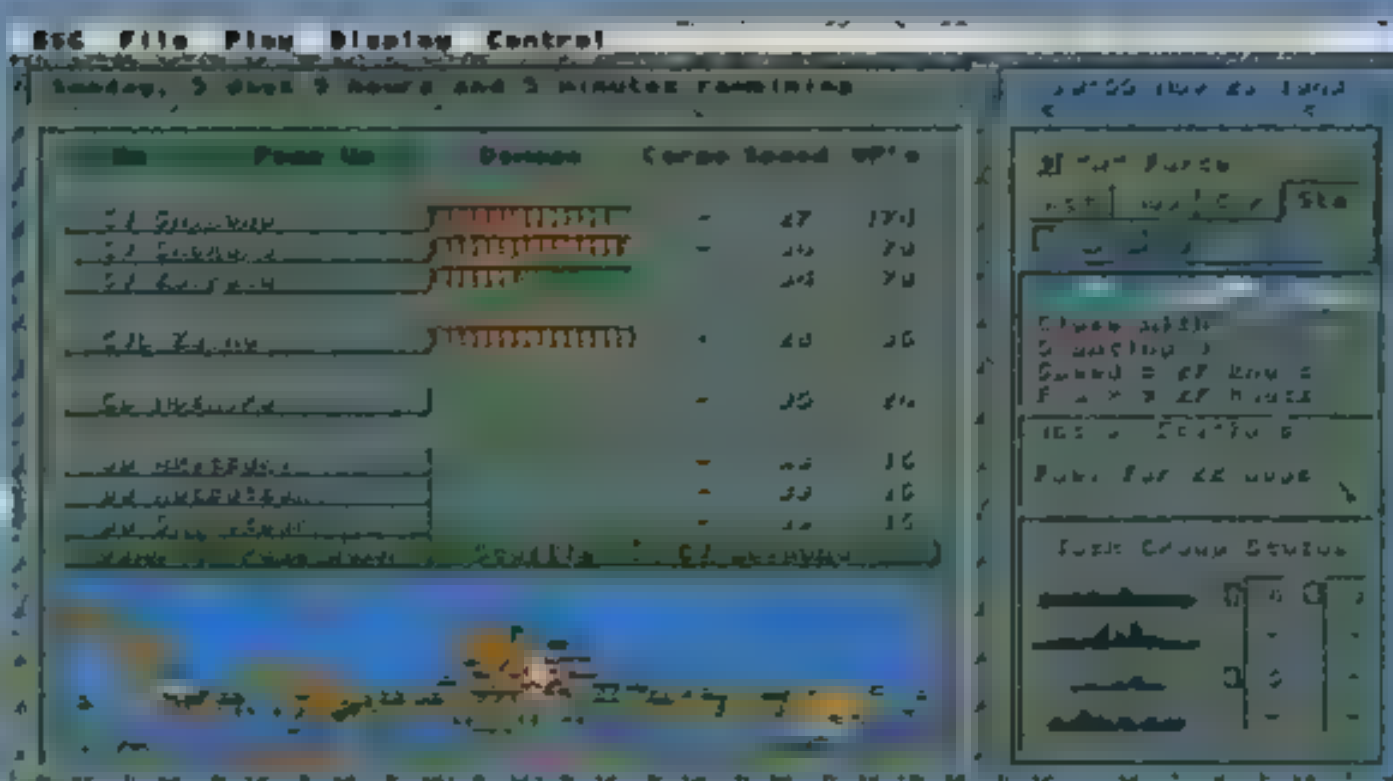
Master & Pooh
Dystrybutor: IPS Computer Group

¹ Każdą jednostkę organizacyjną marynarki wojennej można określić mianem zespołu okrętów, co nie musi być równoznaczne z pojęciem zespołu operacyjnego lub uderzeniowego.

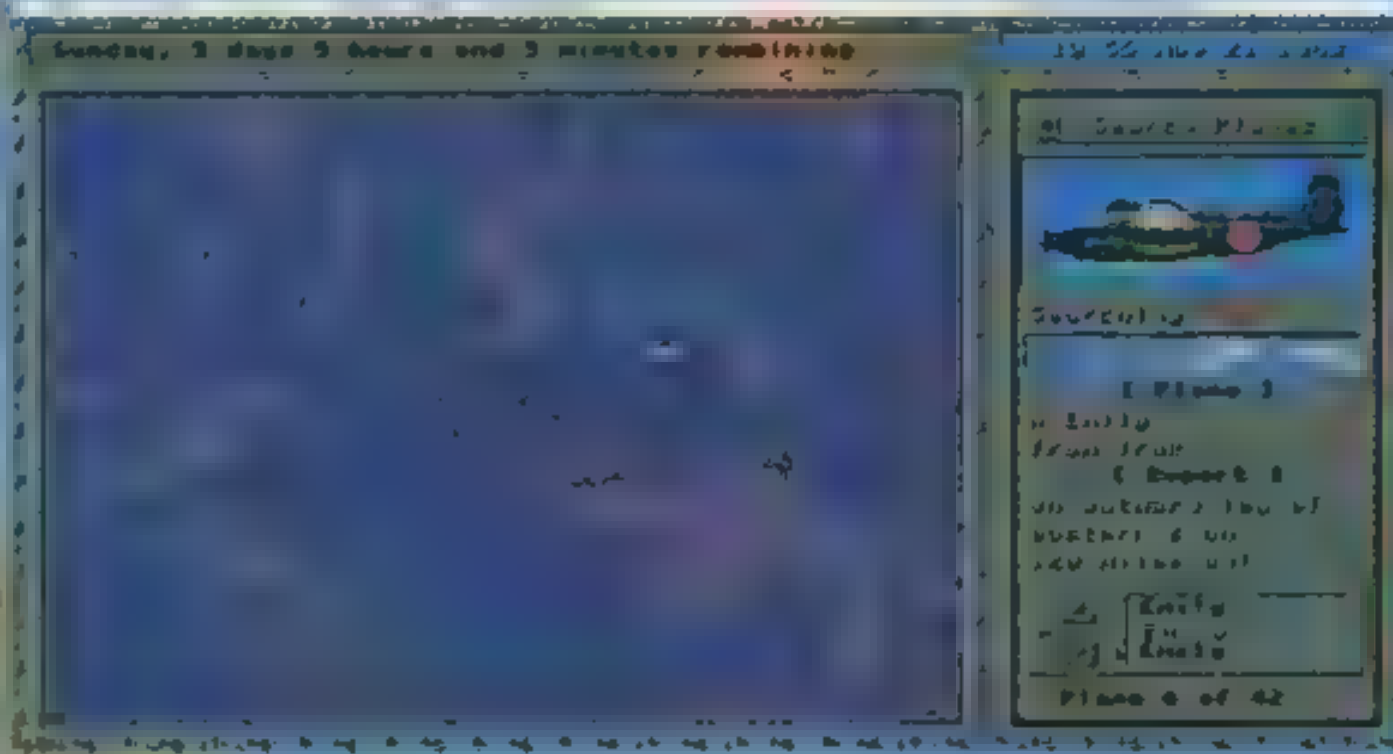
² Okręty amerykańskie wyposażone były w jedną do trzech katapult. Japończycy nie posiadali tego systemu.

³ Znaczna część strat wśród samolotów spowodowana była wypadkiem podczas lądowania.

Zainteresowanym II Wojną Światową na Pacyfiku polecam „Burzę nad Pacyfikiem” Zbigniewa Flisowskiego.



Screeny: PC



wywiad o planowanej operacji i postawili wszystkie posiadane siły w stan gotowości bojowej.

GUADALCANAL

Celem operacji WIEŻA STRAŻNICZA (WATCHOWER) było zdobycie wysp: Tulagi oraz Guadalcanal, a w dalszej kolejności całego Archipelagu Salomona. Opanowanie wykrytego na Guadalcanalu lotniska jest pierwszorzędym celem operacyjnym. Japończycy wiedzą o przygotowaniach do inwazji wyspy. Zapewnienie ostony desantomu ma decydujące znaczenie dla jego powodzenia.

EASTERN SOLOMONS

Po utracie pozycji na Guadalcanalu i zakończonej niepowodzeniem próbie odbicia lotniska przez siły lądowe, dowództwo japońskie wysłało w rejon Archipelagu Salomona siły Połączonej Floty. Po raz kolejny Yamamoto usiłuje doprowadzić do decydującego starcia flot. Po bitwie u Wschodnich Wysp Salomona Amerykanie utrzymują kontrolę na morzu, podczas gdy walki lądowe na Guadalcanalu trwają.

SANTA CRUZ

Japońskie siły lądowe nie są w stanie odzyskać kontroli nad lotniskiem Henderson Field na Guadalcanalu. Połączona Flota podejmuje próbę odcięcia morskich linii zaopatrzeniowych amerykańskiego garnizonu. Krwawa Bitwa pod Santa Cruz nie kończy kampanii o Guadalcanal, tym niemniej przechyla szalę zwycięstwa na stronę Amerykanów.

TARAWA

Inwazja wyspy Betio w atolu Tarawa (Wyspy Gilberta) była operacją amfibijną. Zle przygotowany desant okupiony został dużymi stratami. Ta część operacji GALVANIC była pierwszą amerykańską akcją przeprowadzoną poza zasięgiem lotnictwa z baz lądowych.

PHILIPPINE SEA

Wyspa Saipan była pierwszym celem amerykańskiego ataku na Mariany. Przykrycie lotnicze operacji zapewniało lotnictwo pokładowe. Odpowiedzią Japończyków było podjęcie operacji A-GO, która miała zrealizować obsesyjne dążenie admirałów do wydania Amerykanom rozstrzygniętej bitwy morskiej.

SSG '92/93

PC, EGA, VGA, SB



90% Grafika 90% Dźwięk 100% Miodność

WAR

miast po zatrzymaniu samolot jest przetracany na platformę windową i zwożony do hangaru lub usuwany na bok, by zwolnić miejsce kolejnym lądującym pilotom.

Ograniczenia w ilości wolnego miejsca oraz względy bezpieczeństwa przemawiają za tym, by nie trzymać bombowców uzbrojonych i przygotowanych do startu. Ewentualny nalot może zmienić okręt w słup ognia. Po ogłoszeniu alarmu przeciwlotniczego zgromadzone na pokładzie samoloty są w przyspieszonym trybie ściągane pod pokład, rozbierane i roztankowywane. Jeśli jest to możliwe, zaczynają startować myśliwce. Nota bene, jako najłżejsze zajmują one początkową pozycję na pokładzie startowym i mogą być od razu wyrzucone w powietrze. Myśliwce startujące z pokładu lotniskowca na CAP, rozciągają parasol powietrzny nad całą grupą operacyjną.

TAKTYKA

Kierunki działania określa aktualna sytuacja operacyjna. Wojna na morzu ma swoją specyfikę, trudną do ujęcia w ramy „przepisu na zwycięstwo”. Dowodząc pełnym zespołem operacyjnym masz do dyspozycji ogromny potencjał bojowy. Jego maksymalna prędkość jako całości decyduje, jak szybko może być twoje działanie. Zaskoczeniem może być dla ciebie fakt, iż na morzu można dysponować potężnymi siłami, nie mogąc wprowadzić ich do akcji z powodu znacznej odległości lub braku przykrycia lotniczego. Czas efektywnej walki na morzu liczy się najwyższej w godzinach, brzemienne decyzje dokonują się na przestrzeni minut. Często niedostatek podstawowych informacji powoduje, że posunięcia wykonuje się na prawach pokerowych zagrywek.

Szybki, mobilny lotniskowiec może zagrozić nie osłoniętym zespołom przeciwnika w promieniu kilkuset mil morskich. Nierozsądnym jest wystawianie go na zbędne ryzyko, przez pojawianie się bez

SCENARIUSZE

PEARL HARBOR

„Dzień hańby” dla Amerykanów. 7 grudnia 1941 roku dowodzony przez wiceadmirała Ozawę zespół japońskich lotniskowców niewykryty zbliżył się do Hawajów. Głównodowodzący Floty Pacyfiku, admirał Husband E. Kimmel, zlekceważył podstawowe środki bezpieczeństwa. Nieoczekiwany atak lotniczy skończył się wytrąceniem z linii siedmiu spośród ośmiu amerykańskich pancerników.

CORAL SEA

Bitwa na Morzu Koralowym jako pierwsza w historii stoczona została wyłącznie przez lotnictwo pokładowe, startujące przeciwko okrętom.

3 maja 1942 roku Japończycy zajmują wysepkę Tulagi, na północ od wybrzeży Guadalcanalu. W odpowiedzi Amerykanie bombardują zespół desantowy. 8 maja pada Corregidor – ostatnia pozycja sprzymierzonych na Filipinach. W tym samym czasie do wybrzeży Nowej Gwiney zbliża się grupa desantowa, której celem jest Port Moresby, klucz do wybrzeży Australii. Fletcher jest gotów zapłacić każdą cenę za powstrzymanie inwazji.

MIDWAY

Według oceny admirała Yamamoto, atak na Midway miał „wywabić w pole” pozostałości floty amerykańskiej i doprowadzić do wydania „decydującej bitwy morskiej”. Amerykanie zostali uprzedzeni przez

LOTNISKOWCE NA WOJNIE

Zwodowanie 11 listopada 1919 roku brytyjskiego „Hermesa” – pierwszego okrętu zaprojektowanego jako lotniskowiec – rozpoczęło nową epokę w historii wojen morskich. Do końca II Wojny Światowej de facto rewizji uległa większość dotychczasowych koncepcji prowadzenia walki na morzu. Lotnictwo pokładowe stać się miało największą siłą w nowoczesnej wojnie morskiej. Okręty linowe, stanowiące dotąd trzon flot pięciu potęg morskich – Wielkiej Brytanii, USA, Japonii, Włoch i Francji – zaczęły stopniowo tracić na znaczeniu. Podstawą floty stał się lotniskowiec. W obrębie tej klasy wykształciły się kategorie lotniskowca: uderzeniowego, eskortowego przeciw okrętom podwodnym, śmigłowcowego przeciw okrętom podwodnym oraz śmigłowcowego-desantowego (np. powojenny amerykański typ „Iwo Jima”).

CARRIERS AT WAR (SSG) I CARRIER STRIKE (SSI)

Obie gry podejmują tę samą tematykę – operacje powietrzno-morskie na Pacyfiku podczas II Wojny Światowej. Jednak ujęcie i zrealizowanie tego tematu przez obie, znane fanom strategii firmy, jest różne.

SSG skoncentrowała się na zagadnieniach taktycznych, zaś SSI oprócz tego uwzględniła zagadnienia operacyjne. Operowanie jednostkami floty i lotnictwa jest również inne w obu grach. W CARRIERS AT WAR zespoły floty są niezłienne, a gracz wydaje rozkazy oddziałom lotnictwa odpowiadającym dywizjonom. W CARRIER STRIKE można ingerować w składy zespołów floty, jak również dowolnie zestawiać lotnicze dywizjony i grupy uderzeniowe. SSG preferuje sterowanie myszą – SSI dopuszcza również klawiaturę. Obie gry nie są pozbawione bajerów. SSG pokazuje ładne filmiki z życia lotnictwa morskiego, zaś SSI widoki „z lotu ptaka”.

Obie gry są również zgodne z prawdą historyczną, dzięki czemu mają pewne walory edukacyjne. Obie firmy opracowały uzupełnienia: SSG – CONSTRUCTION KIT, czyli edytor sprzętu latającego (i scenariuszy), bo jakże inaczej to nazwać, jeśli dopuszcza się nieprzewidywalną inwencję graczy, zaś SSI – UPGRADE przenoszący nas w krainę historycznego fantasy, którego tak naprawdę być nie mogło. Ale nie są to pierwsze symulatory historyczne, w których projektanci dowolnie zmieniają historię. Jednak mimo to mogą one dostarczyć fanom strategii wielu miłych chwil, silnych emocji i sporo satysfakcji. I również nauczyć trochę historii, a także planowania działań i konsekwencji w ich realizacji. W tym celu prezentujemy je właśnie w taki sposób. Dokonajcie porównania tych gier i napiszcie nam o tym. A także i o tym, jakie gry strategiczne was interesują.

Doc & Martinez

Wystarczy powiedzieć trzy słowa: **STRATEGIC SIMULATIONS INC.**, aby wszyscy miłośnicy gier strategicznych wiedzieli już o co chodzi. Gra, jak przystało na SSI, jest solidnym kawałkiem programu, nie szokującym jakimś szalonymi bajerami, ale utrzymujący solidny poziom znany z poprzednich gier tej firmy. Kontynuuje ona tematykę II Wojny Światowej, tym razem przenosząc cię na Pacyfik w roli dowódcy uderzeniowego zespołu lotniskowców. Gra nawiązuje oprawą graficzną i sposobem sterowania do opisanych już: **SECOND I WESTERN FRONT**.

STEROWANIE

CARRIER STRIKE, tak jak i wyżej wspomniane gry, posiada wbudowany **HELP**, wywoływany klawiszem „?”. Ustępnie on pełną listę rozkazów wywoływanych z klawiatury. Niezbędna w grze jest mysz, natomiast klawiatura pełni jedynie rolę pomocniczą i nie wystarcza do obsługi wszystkich opcji.

SCENARIUSZE

Gra w wersji podstawowej zawiera sześć scenariuszy, odtwarzających kluczowe bitwy powietrzno-morskie na Pacyfiku, w latach 1942-44. Po wybraniu bitwy, komputer wyświetli ci rozkazy operacyjne, których wypełnienie przyniesie ci zwycięstwo. Poza wypełnieniem wyznaczonych w rozkazach zadań, dobry wynik gwarantuje zatopienie lub chociażby uszkodzenie lotniskowców nieprzyjaciela. Jeżeli jednak to twój lotniskowiec zostanie zatopiony, zwycięstwo staje się wątpliwe. Po zakończeniu bitwy, niezależnie od wyboru scenariusza, komputer oferuje ci kolejną bitwę w ramach kampanii.

W wersji 1.1 (**UPGRADE**) dołączono kolejne sześć scenariuszy:

- pięć scenariuszy „co by było gdyby...”, zakładających nieco inny niż historyczny, przebieg działań wojennych, oraz

- scenariusz **CAMPAIGN 1947**, będący już czystą fantazją. Zakłada on wybuch wojny w 1947 roku i, w związku z tym, bardziej zaawansowaną technikę wojenną: samoloty przystosowane do lotów nocnych oraz niekierowane pociski rakietowe powietrze-okręt. Scenariusz ten zawiera w sobie całą kampanię, w ramach której możesz rozegrać do dwunastu oddzielnych bitew.

Poza udostępnieniem dodatkowych scenariuszy, **CARRIER STRIKE** w wersji **UPGRADE** udostępnia graczom możliwość przenoszenia samolotów między lotniskowcami.

ZESPOŁY BOJOWE

Rozpoczynając grę, stajesz się dowódcą wszystkich sił nawodnych, jakie tylko są obecne na wybranym akwenie operacji. Wszystkie okręty i statki pogrupowane są w zespoły bojowe, o wiele mówiących nazwach:

AIR COMBAT – zespół ten to twoja główna siła uderzeniowa. Zawiera jeden lub kilka lotniskowców oraz okręty bezpośredniej osłony.

SURFACE COMBAT – to z kolei zespół okrętów liniowych i krążowników. Przeznaczony jest do osłony twoich sił przed pancernikami przeciwnika. Przy odrobinie szczęścia możesz użyć go przeciw lotniskowcom wroga, jeśli te dopłyną zbyt blisko.

BOMBARDMENT – zespół o składzie zbliżonym do poprzedniego. Możesz go wykorzystać podobnie, jednak jego głównym zadaniem jest zbombardowanie bazy przeciwnika (wymienionej w rozkazach).

TRANSPORT – zespół ten złożony jest z transportowców i zwykle słabej osłony niszczycieli. Jego zadaniem jest dopłynąć w miejsce wymienione w rozkazach operacyjnych.

REPLENISH – kilka tankowców ze znikomą eskortą. Służą do zaopatrzenia innych zespołów w paliwo.

Poza zespołami okrętów nawodnych, w operacji uczestniczą też łodzie podwodne oraz dywizjony lotnicze stacjonujące w bazach lądowych. Nie masz nad nimi żadnej władzy, jednak ich wpływ na końcowy rezultat może być znaczny.

ZAWARTOŚĆ EKRAŃU

Głównym elementem ekranu jest mapa. Poniżej wyświetlone jest robocze menu (uaktywniane myszą) oraz dwa okienka. Kiedy wybierzesz myszą dowolny zespół okrętów, to w lewym okienku pojawi się jego nazwa i rodzaj wykonywanej misji, a w prawym sylwetka lotniskowca, oczywiście, jeśli takowy znajduje się w składzie zespołu. W lewym oknie widoczny jest też dzień i godzina. W dolnym prawym rogu widoczna jest uproszczona róża wiatrów, wskazująca kierunek wiatru (pole zamalowane na niebiesko) i kurs wybranego zespołu (biała kreska).

OPCJE

Grając tylko myszą, będziesz korzystał z pojawiających się na ekranie systemów menu. Podstawowe menu u dołu ekranu zawiera następujące pozycje:

MODE – zmienia rodzaj jednostek, którymi możesz bezpośrednio dowodzić. Są to: **TF** (Task Force) – zespoły okrętów, **CAP** – samoloty patrolujące przestrzeń powietrzną nad okrętami, **STRI-**

KE – grupy samolotów wykonujące misję ataku na okręty i bazy przeciwnika.

Symbole strzałek – służą do przewijania mapy.

CNTR – centruje mapę.

ZOOM – przełącza pomiędzy mapą taktyczną i strategiczną.

NEXT I PREV – służą do szybkiego przemieszczania się od zespołu do zespołu, bez konieczności szukania po mapie.

STAK – w przypadku, gdy na jednym polu znajdują się dwa zespoły, opcja ta przenosi cię między nimi.

SNOOP – po wybraniu wykrytego zespołu przeciwnika, opcja ta ukaże ci jego widok z lotu ptaka.

ESC – kończy fazę wydawania rozkazów.

UTIL – rozwija podręczne menu. Zawiera ono następujące opcje:

SUNK – pokazuje zatopione okręty obu stron.

CARRIER

SCORE – pokazuje zdobyte przez obie strony punkty ilustrując to sylwetkami lotniskowców, sprawnych i zatopionych.

VIEW-TF – widok z powietrza na wcześniej wybrany zespół okrętów.

VIEW-AF – widok z powietrza na lotnisko.

BATTLE PLAN – wyświetla rozkazy operacyjne.

AUTO MOVE – po włączeniu tej opcji komputer sam wyznacza kursy zespołów.

EARLY END – włącza opcję wcześniejszego zakończenia gry.

DECLINE – wycofanie się z bitwy.

DELAY – ustalenie długości zwłoki pomiędzy komunikatami oraz włączenie/wyłączenie dźwięku.

SEARCH ON/OFF – włączenie/wyłączenie pokazywania pozycji samolotów rozpoznawczych.

EXIT – opuszczenie gry i wyjście do DOS'u.

ESC – opuszczenie tego menu.

Program udostępnia jeszcze drugie menu obsługiwane myszą. Otwierasz je, po zaznaczeniu jakiegokolwiek własnego zespołu czy lotniska, drugi raz naciskając lewy klawisz myszy. Menu zawiera następujące polecenia:

RECALL STRIKE – pozwala odwołać wcześniej wysłaną wyprawę bombową lub zmienić cel jej nalotu.

STRIKE AF I STRIKE TF – wyznacza cel uderzenia dla własnego zespołu – odpowiednio: lotnisko lub wrogi zespół okrętów.

LIST CAP – wyświetla listę samolotów osłaniających z powietrza własne okręty.

LR-CAP – pozwala ściągnąć do osłony wybranego zespołu, samoloty z lotniskowców z innych zespołów.

DISPTF SEARCH – wyświetla na mapie aktualnie wykonywane loty rozpoznawcze.

SET TF SEARCH – pozwala ustawić kierunek, w jakim będą startować samoloty rozpoznawcze.

LIST TF SEARCH – podaje spis dywizjonów i liczbę samolotów aktualnie wykonywujących loty rozpoznawcze.

REFUEL TF – przepompowanie paliwa do okrętów mających mały jego zapas. Jeżeli opcję **REFUEL** wywołasz dla zespołu,

CARRIER

który znajduje się na jednym polu z zespołem tankowców (misja **REPLENISH**), to paliwo zostanie wzięte właśnie z tankowców. W przeciwnym wypadku zostanie zabrane największym okrętem.

MERGE TF I DETACH TF – służą do łączenia i dzielenia zespołów. Zespoły można łączyć tylko wtedy, gdy znajdują się na jednym polu.

DISP AF SEARCH – jak **DISP TF SEARCH**, ale dla lotniska.

LIST AF SEARCH – jak **LIST TF SEARCH** dla lotniska.

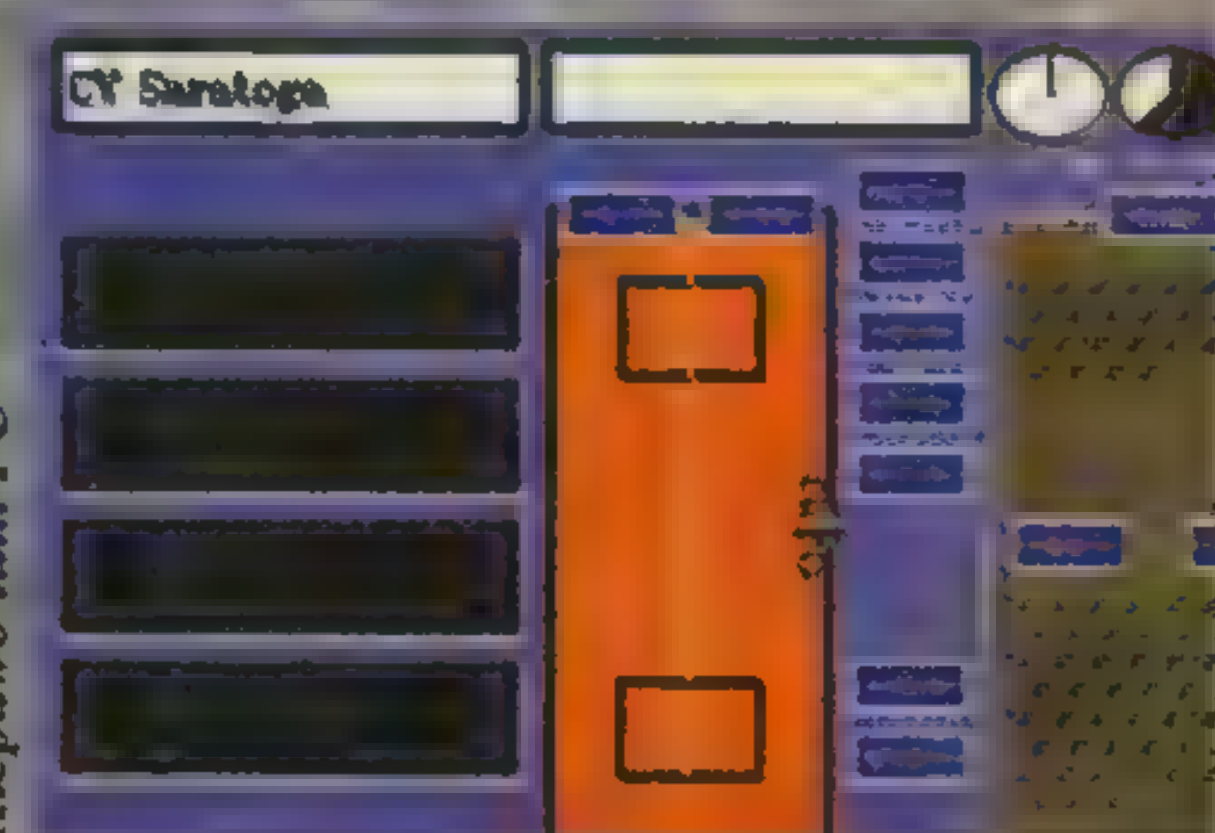
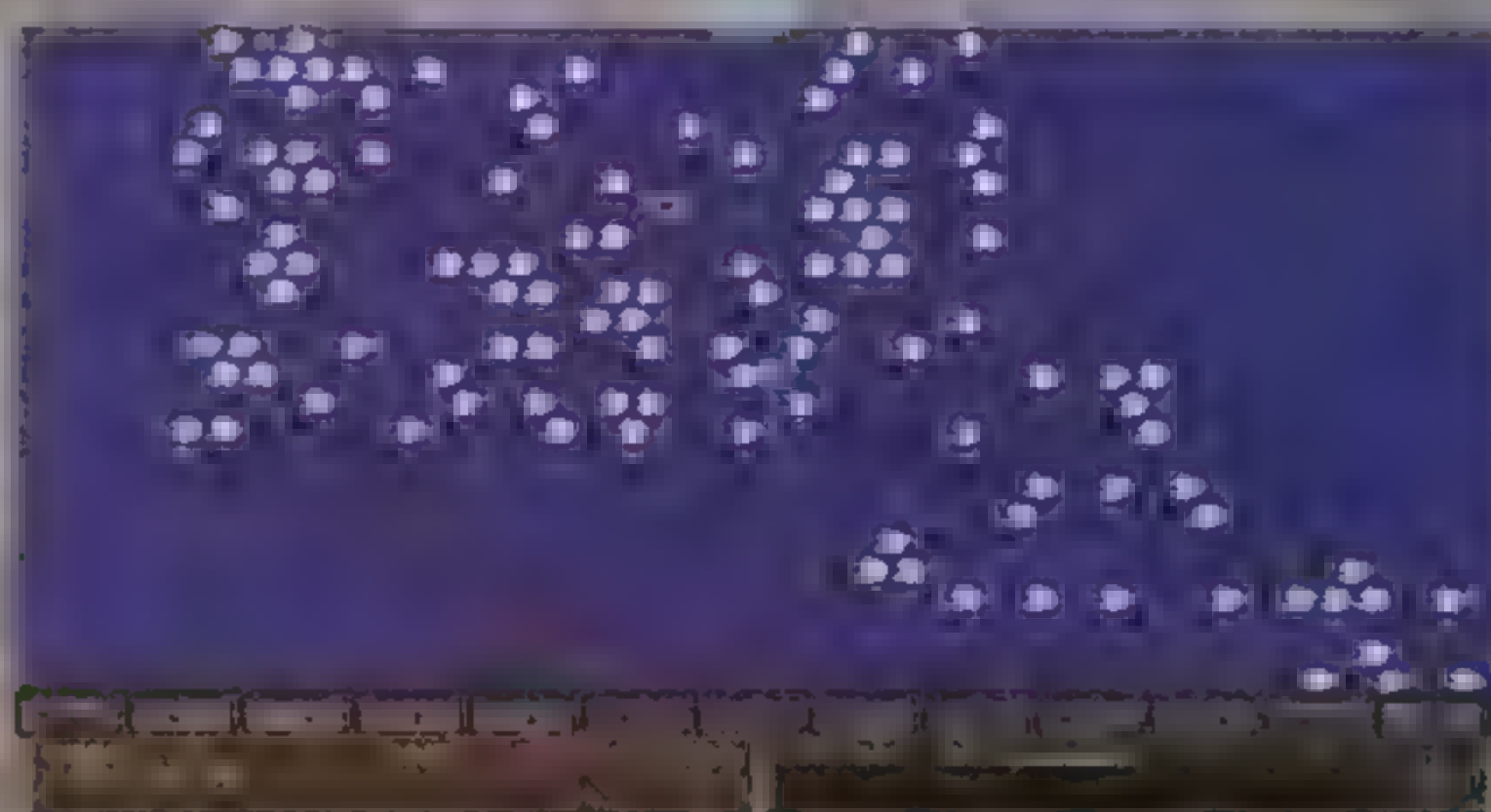
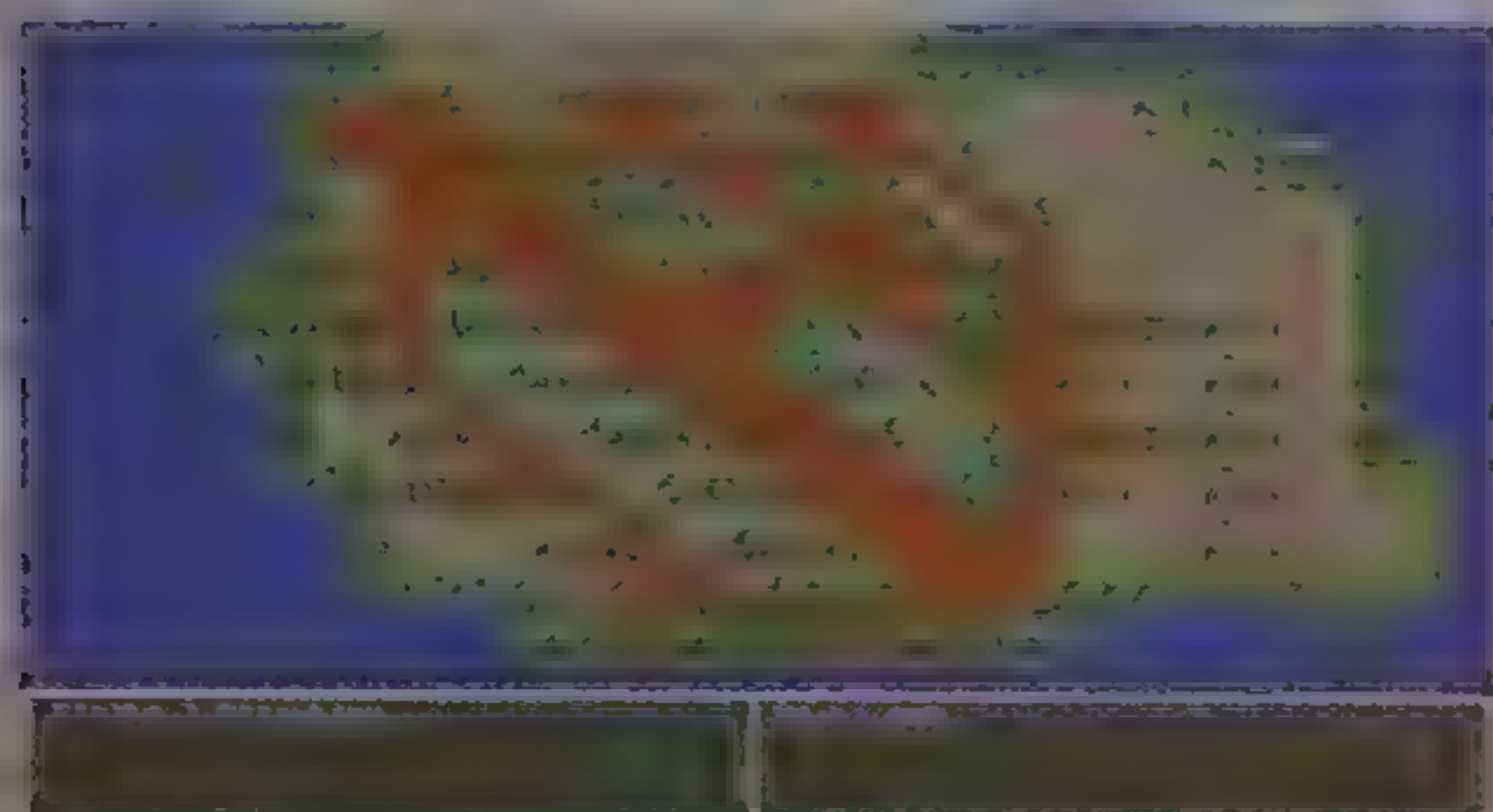
LIST AF CAP – jak **LIST CAP** dla lotniska.

EXAMINE AF – pokazuje skład dywizjonów stacjonujących na lotnisku oraz widok lotniska z lotu ptaka.

ESC – wyjście z menu.

W wersji 1.1 (**UPGRADE**) polecenia wyświetlające listę samolotów wykonujących misje **CAP**, **SEARCH** czy **STRIKE**, mogą być użyte dla przebazowania samolotów między lotniskowcami. Samoloty, które chcesz przebazować, muszą znajdować się w powietrzu.

Polecenia mogą być też wydawane z klawiatury. Dokładny **HELP** dostępny jest pod klawiszem „?”. Tym niemniej, część opcji została w nim nazwana nieco inaczej (np. **VIEW CAP** zamiast **LIST CAP** itp.), a część



nie pokrywa się z opcjami wywoływany mi myszą. Do nowych opcji należą:

X – NEXT ENEMY TF – przenosi między kolejnymi, wykrytymi zespołami przeciwnika.

N – NEXT TF – jw, ale między własnymi zespołami.

Z – NEXT AIRFIELD – jw, ale między lotniskami.

V – NEXT STRIKE – jw, ale między wyprawami bombowymi.

< > – zmiana kursu zespołu.

F10 – zmiana szybkości wyświetlania komunikatów i włączenie/wyłączenie dźwięku.

POKŁAD LOTNISKOWCA

Ponadto, oprócz wszystkich tych opcji, będziesz wykonywał jeszcze operacje na pokładach własnych lotniskowców. Takie operacje jak uzbrajanie i tankowanie samolotów, przenoszenie ich na pokład czy

Przeprowadzając operacje na pokładzie lotniskowca, zwróć uwagę na zegary w prawym górnym rogu ekranu. Pokazują one czas wykonania różnych operacji oraz ilość czasu jeszcze pozostałego do dyspozycji. Zegary pokazują czas zużyty na następujące kategorie operacji: FL.OP – operacje prowadzone na pokładzie startowym, FU.OP – operacje tankowania, EV.UP – używanie przedniej windy pokładowej (wyniesienie samolotów z hangaru na pokład), EV.DN – używanie tylnej windy (transport samolotów do hangaru).

Kiedy masz już samoloty na pokładzie startowym i chcesz aby wystartowały, musisz jeszcze wybrać misję – przy pomocy okna z napisem MIS, oraz wystartować je, używając symboli strzałek. Do wyboru masz trzy misje:

CAP – jest to powietrzna osłona lotniskowca, w tę misję powinieneś wysłać tylko myśliwce. Po wysłaniu myśliw-

tów na okręty obu przeciwników. Zdarzało się tak, iż wyprawy bombowe obu stron mijaly się w niewielkiej odległości w powietrzu, kierując się każda na swój cel, a piloci zastanawiali się, czy po powrocie będą mieli na czym wylądować. W takim przypadku rezultat bitwy zależał od doświadczenia i skuteczności pilotów oraz artylerzystów przy działach przeciwlotniczych.

Poniższe zasady, przeznaczone dla początkujących, nie wyczerpują wszystkich problemów, przed którymi staniesz w trakcie rozgrywki.

1) Utrzymuj samoloty w stałej gotowości – w hangarze dziobowym (uzbrojone i zatankowane).

2) Jeśli w jednym zespole posładasz kilka lotniskowców, nie wysyłaj w misję CAP i SEARCH samolotów z każdego z nich. Najlepszym rozwiązaniem jest wysłanie samolotów tylko z jednego. Na pokłady pozostałych będziesz mógł wystawić samoloty przygotowane do ataku, bez obawy o konieczność ich zdjęcia z pokładu, gdy powrócą samoloty z patroli.

3) Staraj się wykorzystać bazy lądowe. Wysyłaj one samoloty rozpoznawcze dalekiego zasięgu, więc mogą odwalić za ciebie masę roboty.

4) W starciu lotniskowców, wynik zależy w poważnej mierze od rozpoznania. Jeśli zlokalizujesz przeciwnika, zanim on zdoła znaleźć ciebie, masz połowę zwycięstwa w kieszeni.

5) Zawsze wysyłaj samoloty w misję CAP. Gdy w pobliżu nie widać przeciwnika, wystarczą nawet dwa samoloty. Zestrzela one samoloty rozpoznawcze przeciwnika, gdy tylko się one pojawią. Jeśli nie wyślesz myśliwców, to samoloty zwiadowcze przeciwnika będą mogły bez przeszkód śledzić ruchy twojego zespołu.

6) Samoloty nie powinny być wysyłane w misję CAP dużymi grupami. Najlepiej po 4-6 samolotów (zobacz jak robi to komputer).

7) Gdy wykryjesz zespół wroga, nie ma co się zastanawiać, atakuj natychmiast! Staraj się wysłać jak najliczniejsze wyprawy – zawsze ktoś się przedrze przez obronę. Grupa poniżej 20 samolotów może zostać całkowicie zniszczona, zanim dotrze do okrętów wroga!

Jeżeli dasz sobie zatopić większość lotniskowców, Naczelne Dowództwo zarządzi generalny odwrót (GENERAL WITHDRAWAL). Od tej chwili nie będziesz miał wpływu na kurs swoich zespołów, natomiast nadal będziesz mógł wysłać samoloty.

Jeżeli dasz sobie zatopić większość lotniskowców, Naczelne Dowództwo zarządzi generalny odwrót (GENERAL WITHDRAWAL). Od tej chwili nie będziesz miał wpływu na kurs swoich zespołów, natomiast nadal będziesz mógł wysłać samoloty.

STRIKE

wreszcie start możesz wykonać jedynie po wywołaniu pokładu lotniskowca. Widok pokładu wywołuje się po wybraniu zespołu okrętów, a następnie jednej z sylwetek lotniskowców widocznych w dole ekranu. Po wybraniu lotniskowca, w centrum ekranu zobaczysz jego pokład, z prawej strony samoloty w dziobowym i rufowym hangarze, natomiast z lewej obecne na lotniskowcu dywizjony, typy używanych przez nie samolotów oraz ich uzbrojenie (jeśli zostało ono wybrane).

Na początku gry wszystkie samoloty znajdują się w hangarze rufowym. Są nieuzbrojone i bez paliwa. Wybierz jeden z dywizjonów i za pomocą ikon ze strzałkami przetrzucić jego samoloty do hangaru dziobowego, a następnie, za pomocą okienka z napisem ORD wybierz odpowiednie uzbrojenie. Po tych operacjach samoloty będą zatankowane (automatycznie) i uzbrojone. Jednak z ich startem musisz już poczekać do następnego etapu.

Przed startem samolotów, trzeba je przetransportować na pokład. W tym celu znowu wybierasz jeden z dywizjonów i za pomocą ikon ze strzałkami przenosisz jego samoloty z dziobowego hangaru na pokład startowy.

Samoloty wracające z patroli czy wypraw bombowych będą automatycznie przenoszone z pokładu do hangaru rufowego. Nieco więcej uwagi musisz poświęcić samolotom z misją CAP, którym wydałeś rozkaz lądowania. Pozostaną one na pokładzie i musisz je zwieźć do hangaru wywołując ekran z pokładem lotniskowca i używając strzałek. Pamiętaj, że jeżeli pozostaną one na pokładzie, to samoloty wracające na lotniskowiec nie będą mogły wylądować!

ców, zestrzela one samoloty rozpoznawcze wroga, które będą chciały śledzić twój zespół. Będą także walczyć z atakującymi samolotami nieprzyjaciela.

SEARCH – misja rozpoznawcza. Mogą w niej brać udział tylko samoloty nieuzbrojone lub z podwieszoną bombą, co najwyżej 500 funtowa lub 250 kg (w scenariuszu CAMPAIGN 1947 z bombą 1000 funtowa lub 500 kg). Przed wysłaniem samolotów warto ustawić kierunek poszukiwań (SET-DIR). Grający stroną japońską może, po wywołaniu tej opcji wybrać myszą polecenie LNCH, lub klawisz F (FLOAT PLANE LAUNCH). Wówczas na patrol polecą wodnosamoloty z pancerników i ciężkich krążowników, dzięki czemu nie trzeba będzie używać cennych samolotów z lotniskowców.

STRIKE – misja ataku na okręty przeciwnika. Mogą w niej brać wszystkie typy samolotów pokładowych z dowolnym uzbrojeniem. Pamiętaj jednak, że największą siłą rażenia posiadają: torpedy i bomby 1000 funtowe lub 500 kg (w scenariuszu 1947 – bomby 2000, a nawet 4000 funtowe lub 1000 kg). Przed startem samolotów do ataku, powinieneś jeszcze dokonać wyboru celu: zespołu okrętów (TGT-TF) lub lotniska (TGT-AF).

TAKTYKA

W przypadku bitwy morskiej, a szczególnie starcia lotniskowców, nie można wskazać tak dokładnej taktyki, jak w przypadku wojsk lądowych. W praktyce, obowiązuje typowa gangsterska zasada: być tym, który strzela pierwszy. Bitwa lotniskowców często sprowadzała się do równoczesnego ataku samolo-

Errata

CONAN THE CIMMERIAN

Historyczno-ideologiczna wypowiedź fahrowca konanowca, dotycząca pewnych różnic w legendzie: Conan po raz pierwszy zdobył tron Aquilonii zabijając Xaltotuna, mistrza czarnej magii, który chciał wskrzesić prastare królestwo Acheronu, przy okazji równając z ziemią całą Hyperboreę. Dokonanie tego możliwe było po odzyskaniu Serca Arymana, przy użyciu połączonych sił armii Politańczyków, Bossończyków, Aquilończyków i korpusu najemników z Gunderlandii. Conan zabija króla Numedidesa, zdobywa Tarantle i powtórnie zasiada na tronie Aquilonii. Chcąc trzymać się chronologii, trzeba przyjąć, że Conan ponownie utracił władzę i po raz trzeci musiał odbijać Aquilonię albo Toth-Amon został wskrzeszony.

Pewnymi nieścisłościami można obwinąć kontynuatorów Howarda. Nawet najbardziej znani, L.Sprague de Camp, Poul Anderson czy Lin Carter siłą rzeczy nie mogli stworzyć dalszych przygód Cymeryjczyka z tak żelazną konsekwencją i spójnością, jak sam Howard. Postać Toth-Amona pojawia się wielokrotnie, np. Lin Carter każe czarnoksiężnikowi zdobyć Koronę Kobry, u Andersona ginie od pyłu czarnego lotosu, którym chciał zabić Conana.

EYE OF THE BEHOLDER 3

Uzupełnienie: idąc po przekątnej cmentarza (1 poziom) można napotkać Mauzoleum; zaliczenie go nie jest jednak konieczne do ukończenia gry.

FUTURE WARS

Jeśli ktoś ma problemy z szafką, to kod jest 40315. Moneta natomiast wcale nie leży pod drzewem; trzeba użyć komendy OPERATE na drzewo – dopiero wtedy moneta spadnie.

GUNSHIP – BRONIE

Małe sprostowanko: Hellfire – zasięg 6 km, TOW-2 – 4 km, Sidewinder – 18 km.

INDIANA JONES IV

Aby dostać się do teatru, wystarczy poprzesuwać kilka skrzyń (CRATE) wspiąć się po drabince ewakuacyjnej.

INDIANAPOLIS 500

Można grać również na CGA i z AdLibem – sztuka polega na dodaniu odpowiednich parametrów w linii komendy: /C, /C1, /C2 – CGA, /A – AdLib.

STRIKE COMMANDER

Naciskani przez was o dokładny opis tego symulatora, odpowiadamy, że wciąż NIE MAMY w pełni sprawnej wersji tej gry. Firma ORIGIN spłajtowała po dwóch latach pracy nad STRIKE COMMANDER-em nie ukończywszy go i została wykupiona przez ELECTRONIC ARTS, która temat zakończyła w przyspieszonym tempie.

Próbowaliśmy instalować oryginalnego (III) STRIKE COMMANDER-a na dziewięciu różnych komputerach, poczynając od 386SX/25 do 486DX/50. Za każdym razem dawała o sobie znać niewytłumaczalna usterka – brak możliwości zwiększenia mocy silników powyżej 20%. Start może wprawdzie wykonać autopilot (klawisz A), który umieszcza maszynę na ok. 10 tys. stóp, lecz nie daje się wylecieć z kolumny, bo wzgórze stają się coraz wyższe.

Gdy tylko producent dostarczy nam sprawną wersję tej gry, postaramy się przygotować solidny opis, z porządnymi ujęciami walk powietrznych. Na razie bowiem musielibyśmy udawać, że wiemy o czym piszemy i karmić was screenami z wersji demo, oraz wynaturzeniami przepisany mi instrukcji – jak inni.

Erratowcy: Aregora, Ryszard Cybrach, Bogdan Jamrozik, Roman Gronalewski, Piotr Grzanka, Artur Kaniowski, Jaromir Król, Krzysztof Kubeczko, Michał Marek & Larry, Michał Mirecki, Michał Miłoś, Janusz Mrzigod, Marcin Partyka, progRAM, Roy, Dawid Rygielski, Arkadiusz Sawczyk, Jakub Sawicki, Grzegorz Szwabe, Piotr Świerczewski, Jakub Tokarski, Sebastian Ukjeja, Max Wagner, Piotr Węgrzyn, Marcin Zawilak

Sorry – przez roztrągnięcie zapomnieliśmy o dwóch współautorach opisu do LURE OF THE TEMPTRESS w SS5: Bodzio i Borysław Iwaszkiewicz

SSI'91

PC, EGA, VGA, SB

STRATEGIA

80% 80% 90%

Grafika Dźwięk Męgowanie

Pejot!



LANDS OF LORE jest tradycyjną grą RPG, wykonaną przez WESTWOOD STUDIOS – firmę znaną przede wszystkim z serii **EYE OF THE BEHOLDER**, ale nie tylko. Po nieoszlątlącej trzeciej części tego cyklu, pojawił się nareszcie godniejszy następca. Programiści dostosowali starą konwencję do nowoczesnych wymogów, w wyniku czego powstała moim zdaniem najlepsza jak na razie gra tego typu.

Doczekaliśmy się w końcu nie nużącej, różnorodnej grafiki. W **THRONE OF CHAOS** poruszamy się po lasach, bagnach, w mieście, szybach kopalni, grotach. Poziomy na początku są małe i progresywnie zwiększają się. Olbrzymim udogodnieniem jest możliwość obejrzenia mapy swoich wędrówek z dokładną legendą. Szkoda, że od razu są na nich zaznaczone wszystkie ukryte przyciski oraz tajne przejścia. Odbiera to satysfakcję własnych odkryć. Po wymaganim świecie gracz porusza się początkowo sam, a w miarę rozwoju akcji dołączają i odłączają kolejne postacie. Może być ich maksymalnie trzy, nie jest to wiele. Pomniejszeniu uległy też czary, został tylko bardzo podstawowy zestaw **SPARK, HEAL, FREEZE, LIGHTNING, FIREBALL**. Nuanssem są animowane wizerunki bohaterów, wyraz twarzy odpowiada aktualnej kondycji.

THRONE OF CHAOS jest grą bardzo dynamiczną. Po części dlatego, że w odpowiedniej proporcji połączono włączenie się ze scenami animowanymi. Tempo podkreśla ścieżka dźwiękowa, słychać też odgłosy potworów, walki, mowy. Przyczynia się do tego dosyć swobodna wymiana poglądów między postaciami drużyny. Reasumując, **LANDS OF LORE** wydaje się być seria gier nieco uproszczonych, ale za to wzorowo wykończonych.

Posłaniec zajął trzy rumaki na drodze do Gladstone, mimo tego dotarł zbyt późno. Szpiedzy królewscy wywęszyli, że wiedźma Scotia odkryła miejsce, gdzie przed milenium stała Świątynia. Podania głoszą, że właśnie tam ukryty jest potężny **NetherMask**, magiczny pierścień umożliwiający właścicielowi metamorfozę w dowolną istotę lub przedmiot. Dzierżąc taką broń, czarownica mogłaby targnąć się na Gladstone, zagrozić samemu Królowi Ryszardowi. Podczas gdy miasto się fortifikuje i trwa mobilizacja wojsk, Władca szuka wśród swych wiernych poddanych śmiałka, który wykonałby tajną misję.

Na wezwanie Króla zgłosiło się czterech awanturników – obeznany w magicznych arkanach **Ak'shel**, olbrzymiej postury wojownik **Michael**, zwinny jak kot **Kieran** oraz posiadający w mniejszym stopniu wszystkie te cechy **Conrad**. Jeden z nich będzie musiał udać się do południowych lasów, by wziąć od

powiernika **Rolanda** legendarny **Rubin Prawdy** i przywieźć go do Gladstone. Nikt nie mógł tego wiedzieć, ale służący **Scotii** orkowie uprzedzili królewskiego wysłannika. Nadmiar ziego sama wiedźma udała się do Gladstone, gdzie rzuciła urok na młodościwie panującego **Ryszarda**. Rada Królewska połączoną magią umieściła ciało Władcy w ochronnym kubiku, zamykając go na cztery zaklęte klucze, po jednym na każdego członka Rady. **Ryszard** będzie tam oczekiwał w stanie stasis na znalezienie lekarstwa. Przeszkody się piętrzą, ale prawdziwie wierny poddany i dzielny rycerz wytrwale pokona je wszystkie, osiagając ostatecznie cel. W przeciwnym wypadku tron Gladstone pograży się w chaosie sił ciemności...



– Koniecznie weź atlas z biblioteki oraz glejt od Szambelana.
– Kup trochę ziół leczniczych.



– Zglądaj w ptasie gniazda i dziuple.
– Rabusia możesz oszukać, dając mu znikomą część swojego złota.



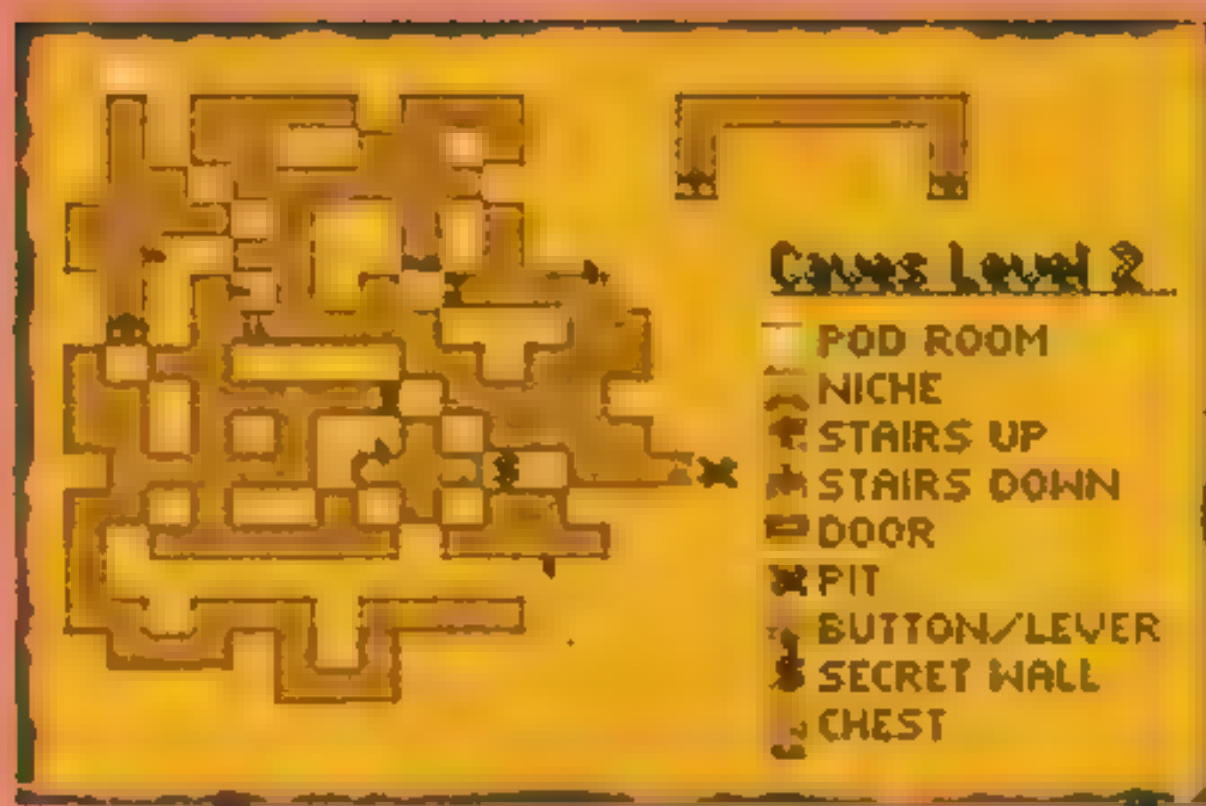
– W tawernie **Gray Eagle** spotkasz **Timothy'ego**, który przyłączy się do drużyny.
– Możesz też zdobyć busolę od mężczyzny za drzwiami.



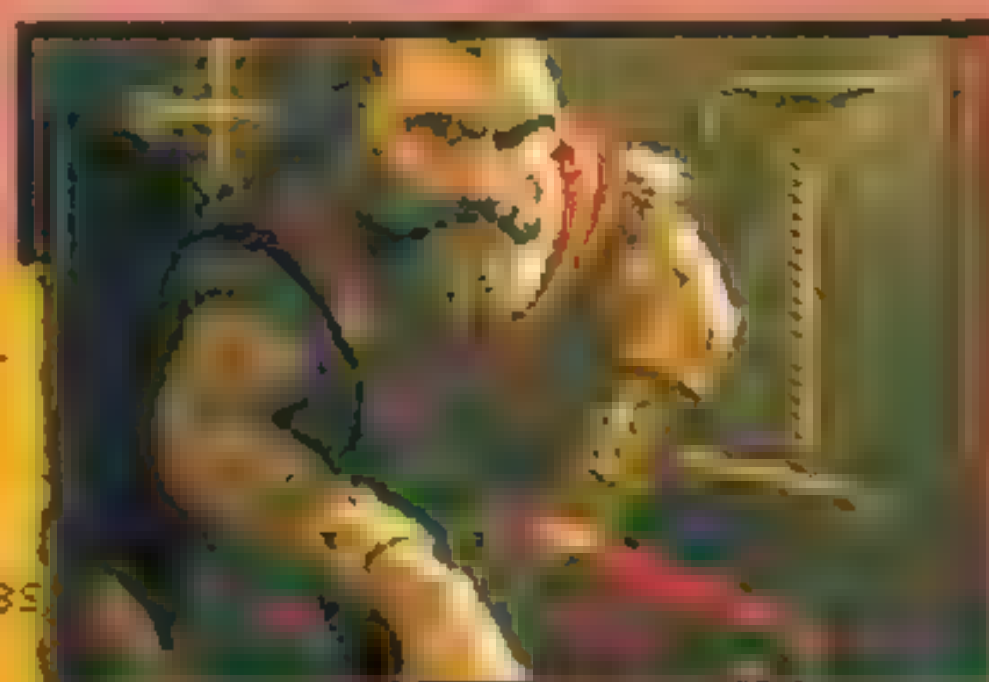
– Skrzynię można rozwalić mieczem lub otworzyć wytrychem.



– Uważaj na ukryte guziki
– Trzy klejnoty trzeba wciskać aż ustawią się leje na północy.



– Zwracaj uwagę na tajne przejścia i iluzoryczne ściany
– Trzeba wskoczyć do dziury, żeby przejść na niższy poziom

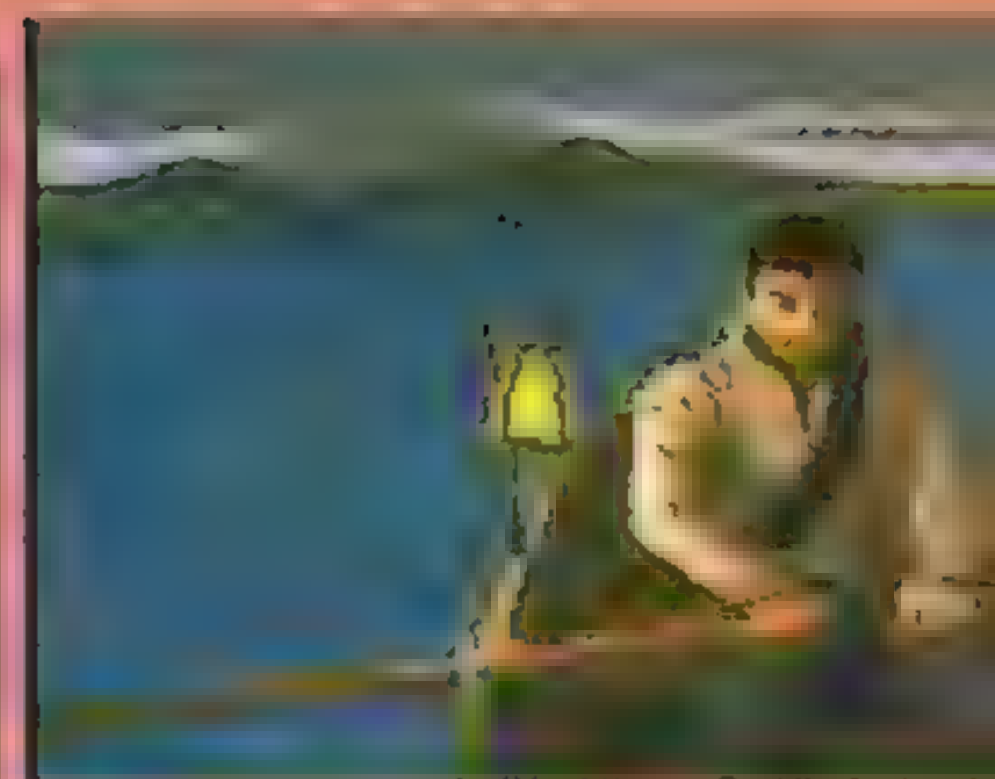


Nareszcie wraz z **Baccatą** i **Lorą** dotarliśmy do serca tych przeklętych jaskiń, **Samotni Draracila**. Ludzie mówią że **Draracil** jest prastarym stworem. Pamięta czasy, kiedy to jego dawno wymarła rasa wladala Ziemią. Gdy weszliśmy go spotkać, **Lora** mimowolnie krzyknęła. Przed nami na olbrzymim tronie siedział sam diabeł. Miał luskowaty, czerwony pysk z wystającymi rogami, włochate ciało i kopyta u nóg. Nagle znikąd zmaterializował się kapłan i w szorstkich słowach zażądał ofiary przed wysłuchaniem wyroczni. Wiedzieliśmy, że od wyboru naszego daru zależy nasze życie. Na szczęście demon przyjął wysadzany klejnotami sztylet (**JEWELLED DAGGER**). Poprosiliśmy zatem o pomoc w wyleczeniu **Króla Ryszarda**. Oczy **Draracila** zalśniły przelotnie ostrym blaskiem, po czym wydobył z siebie chrapliwym głosem:

„Monarchę z Gladstone wyleczyć może tylko **Eliksir Tybala**. Mimo, że składniki tej mikstury znajdziecie wszędzie, można ją sporządzić tylko w **Blałej Wieży**. Potrzeba czterech czynników. Musisz ubić stwora, którego ciało nigdy żywe nie było. Ujrzeć słodkość Twojego wroga. Potrzebne jest coś z mrocznych głębin oraz prochy z serca Twojej matki...”

„Monarchę z Gladstone wyleczyć może tylko **Eliksir Tybala**. Mimo, że składniki tej mikstury znajdziecie wszędzie, można ją sporządzić tylko w **Blałej Wieży**. Potrzeba czterech czynników.

Musisz ubić stwora, którego ciało nigdy żywe nie było. Ujrzeć słodkość Twojego wroga. Potrzebne jest coś z mrocznych głębin oraz prochy z serca Twojej matki...”



Już widać **Bornholm**, PC



Dzisiaj trudno poznać, że to ta sama kotka...





- W miejscu gdzie czuć zapach gazu, użyj czaru Fireball, żeby rozwalić ścianę.

- Stwory leśne chowają w dziuplach i konarach przeróżne rzeczy, musisz znaleźć przynajmniej dwie Zielone Czaszki (GREEN SKULL).
- Zamknięte schowki leśne można otworzyć mieczem.
- Żebrakowi daj parę sztuk srebra, odwdzięczy ci się.
- Odnajdź woźnicę. Ukrywa on Dawn, członkinię Rady Królewskiej. Musisz mieć Rubin Prawdy z bagien, inaczej ci nie zaufa. Tutaj zdobędziesz pierwszy zaklęty klucz.



LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS



...będąc młodą lekarką, trafił raz do mnie pacjent w stanie śmierci...

- Jeżeli nie będziesz rozpoczynał bójek ze strażnikami, to stworki również ciebie nie będą atakowały. Wystarczy że skrzywdzisz jednego, to na bagnach pojawi się cała chmara ichnich wojowników.
- Przed wejściem do Herszta złóż broń zgodnie z poleceniem. Herszt Gorkha da ci Rubin Prawdy w zamian za rytualną maskę, którą porwały potwory z bagien.
- Czarownik może odszyfrować zagadkę Draracla, potrzebne składniki to:
 1. Bloodstone zdobyte od kamiennych potworów.
 2. Miód z gniazda szerszeni.
 3. Woda z bagien.
 4. Prochy z Matki Ziemi.



- Ustawienie dźwignian na ścianie odpowiada ustawieniu zwrotnicy torów wózka.

Ooopz! Out of SS-SPACE. Dalsze przygody (w tym następne 15 map) za miesiąc...

User Jama



- Pozornie niezniszczalnego strażnika kopalni wykończysz magią Zielonej Czaszki. Powinien ją dzierżyć najmocniejszy magicznie członek drużyny.
- Maszynę pompującą powietrze do dolnych szybów uruchomisz, gdy znajdziesz węgiel i koło zębate.
- U księgowego znajdziesz kilof, dzięki któremu przebijesz się przez niektóre ściany.



WESTWOOD'93

PC VGA, SB

ROLE-PLAYING

100% 90% 100%

Grafika Dźwięk Miodność

Jeżeli chcesz zagrać w dobrą grę strategiczną, a znudziło ci się przedstawianie walczących ze sobą kwadracików,

to wole zainteresowanie z pewnością wzbudzi A-TRAIN. Jest to jedna z najbardziej realistycznych gier strategiczno-ekonomicznych, poza tym ma ładną i dopracowaną grafikę trójwymiarową, co jest rzadkością w grach strategicznych.

Twoim celem jest zarabianie jak największych pieniędzy i zbudowanie jak najdłuższych

linii nieruchomości, przy szybkim menu nie ma tego podziału.

OPCJE – włączanie lub wyłączanie muzyki, efektów dźwiękowych, pokazywania porównania dnia i roku, ustalanie tempa gry.

Po rozpoczęciu gry menu systemowe jest dostępne pod klawiszem F9, lub u góry ekranu. Po lewej stronie ekranu znajduje się wspomniane wcześniej menu gry. Jest to od góry: układanie torów, włączanie i wyłączanie z ruchu pociągów, zmiana kierunku jazdy, zakup stacji, regulacja ruchu kolejowego (przestawianie zwoźnic itp.), stawianie fabryk, sklepów, hoteli, pól golfowych, wesołych miasteczek, wyciągów narciarskich, stadionów, budynków mieszkalnych, wieżowców, kupno i sprzedaż terenów.

Na dole ekranu mamy:

– Wyciągi narciarskie. Należy postawić je tuż przed 24 grudnia (początek zimy) zarobić na nich przez zimę i sprzedać tuż przed 1 marca (koniec zimy).

– Stadiony. Podobnie, jak wesołe miasteczka, tylko profit jest nieco większy.

– Budynki mieszkalne. Na szczęście przynoszą one zyski zawsze.

– Wieżowce. Im dłużej się je utrzymuje, tym bardziej są opłacalne.

Zaraz na początku zauważysz, że każdy postawiony budynek mieszkalny można natychmiast sprzedać z zyskiem, ale nie radzę tego robić, gdyż liczba kupców jest ograniczona. Tutaj gra się nie wartością sprzedawanych rzeczy, lecz ilością, więc bardziej opłaca się sprzedać np. wesołe miasteczko



mógłby być rozwiązany problem ograniczenia liczby sprzedawanych nieruchomości.

DODATKI

Wśród dodatków do gry A-TRAIN należy wymienić CONSTRUCTION SET – osobny pro-

A-TRAIN



torów, nie zaszkodziłoby przy okazji zbudować duże i ładne miasto. W tej grze nie jesteś, w przeciwieństwie do SIM CITY, burmistrzem miasta, lecz działającym w nim przedsiębiorcą. Gra ma charakter czysto ekonomiczny, bez żadnych wstawek politycznych ani wojskowych. Podobnie jak RAILROAD TYCOON, jest ona oparta na kolejnictwie. Oznacza to, że musisz mieć np. pociągi towarowe do przewozu materiałów budowlanych, musisz też mieć pociągi osobowe, bo inaczej ludzie nie będą mieli czym pojechać na nowe tereny i nie zasiedlą ich, poza tym na przewozie ludzi zarabia się też pieniądze. Czynnikiem utrudniającym grę są wysokie podatki: płaci się 50% podatku dochodowego (od osiągniętych dochodów) i 5% obrotowego (od wartości posiadanego majątku). Rok podatkowy trwa od 1 kwietnia do 31 marca, podatek naliczany jest 1 kwietnia o godz. 0.00 i płatny 1 czerwca.

RAPORT 1 (F3) – ilość pieniędzy, suma długów, wielkość naliczonego podatku i informacje na temat kolejnictwa,

RAPORT 2 (F4) – informacje na temat tego, na czym ile zarabiasz, za co ile płacisz podatków i co ma jaką wartość,

RAPORT 3 – informacje o liczbie fabryk, stadionów itp. w mieście i w twoim posiadaniu, oraz sprzedawanie i kupowanie tych dóbr,

RAPORT 4 – informacje o mieście: wielkość, typ, budżet, ludność i wykres struktury inwestycji w miasto,

GIEŁDĘ (Stock market), **BANK**.

Po prawej stronie ekranu mamy satelitę z podglądem wiadomości o pociągach jeżdżących po mieście, pod satelitą znajdują się strzałki do przesuwania ekranu.

JAK GRAĆ?

Pieniądże można zarabiać na wszystkim, tylko trzeba wiedzieć jak.

– Przewóz pasażerski. Pamiętaj wystrzegać się linii, która przewozi mniej niż 500 osób, chyba że zasiedlasz nowe tereny, wtedy musisz ponieść tego koszty.

– Fabryki. Bardzo dobry interes, ale tylko wtedy, gdy wyprodukowane materiały są wykorzystywane lub wywożone za miasto na sprzedaż, czego można dokonywać tylko jedną trasą, nie można samemu zbudować drugiej.

– Sklepy. Oczywiście, jeśli mają w pobliżu dużo klientów.

– Hotele. To najtrudniejszy interes w tej grze. Odkryłem tylko dwa pewne miejsca, gdzie można na nich zarobić – są to tereny wokół portu i lotniska.

– Pola golfowe. To chyba najlepszy interes, tylko nie przesadzaj z ich liczbą, musi być ona proporcjonalna do liczby mieszkańców i hoteli.

– Wesołe miasteczka. Nawet, jeżeli postawisz je w dobrym (gęsto zaludnionym) miejscu, to profit wynikający z posiadania będzie niewielki, bardzo opłaca się za to postawić je w dobrym miejscu i za chwilę sprzedać.

czy stadion. Radzę też od początku budować bezkolizyjne trasy kolejowe, bo jeśli tego nie zrobisz, to przy większej liczbie pociągów będziesz co chwila musiał rozładowywać korki.

W mieście opłaca się zrobić przynajmniej jedną następującą konstrukcję torów: duże koło, a w środku nieco mniejsze, ruch puszczony w przeciwnych kierunkach. Efekty sam zobaczysz. Nie żałuj pieniędzy na droższe stacje kolejowe, gdyż przy budowanych przez nie drogach opłaca się stawiać wszystko, a przede wszystkim wieżowce.

Na giełdzie, najczęściej pod koniec lub na początku roku kalendarzowego (listopad–marzec) jest hossa, nie prze-gap jej, ale uważaj, bo zaraz po niej następuje beśsa. Przy zaciąganiu kredytu w banku, kwota, jaką pożyczysz, jest przy rozliczeniu podatkowym wpisana do strat. Stopa oprocentowania bankowego (w odróżnieniu od zupełnie niezależnej giełdy) jest ściśle związana z tym, co dzieje się w mieście. Kiedy miasto się intensywnie rozbudowuje, stopa oprocentowania sięga nawet 12% za długoterminowy kredyt, a kiedy w mieście jest stagnacja, zmniejsza się nawet do 2% za krótkoterminowy i 4% za długoterminowy kredyt. Suma, jaką możesz pożyczyć od banku, jest równa prawie jednej trzeciej wartości posiadanych dóbr.

Jeżeli wybudujesz duże i dobrze funkcjonujące miasto, to zostanie przez nie przeprowadzona trasa szybkiej kolei międzymiastowej, niestety nie można do niej podłączyć swojej sieci.

Wady gry, hmm... myślę, że wadami tej gry są ograniczenia: tylko 25 pociągów i tylko 18 takich samych obiektów, stacji kolejowych może być więcej; poza tym ciekawiej

gram służący do tworzenia scenariuszy, ułożone w nim scenariusze odczytuje się jak zwykłe zapisane stany gry (LOAD). Natomiast zainstalowanie UPGRADE wprowadza niewielkie ulepszenia graficzne, uzależnia liczbę kupców od wielkości miasta i utrudnia grę przez zwolnienie tempa osiedlania się ludności, poza tym wprowadza innowacje do edytora scenariuszy.

Plexiglass

Współpraca: Mc'Arek, Wadim Wieczorek



MAXIS'92
 AMIGA
 PC VGA, SB
 STRATEGIA
 90% Grafika
 70% Dźwięk
 85% Miękość





Nie wiadomo do końca, jaki jest obowiązujący tytuł tej gry. Prawdopodobnie na poziomie produkcji coś się pokiełbasiło. Obydwa tytuły – XENO BOTS i ULTRA BOTS uważamy więc za równorzędne.

Wszystko zaczęło się w owym roku, kiedy to astronomowie dostrzegli coś, wyglądające jak kometa orbitująca wokół Neptuna. Spekulacje przerodziły się w zaniepokojenie, kiedy obiekt nagle wszedł na kurs w kierunku Ziemi. Przed jego dotarciem naukowcy zdążyli przygotować się do spotkania pierwszego stopnia, a dowódcy armii do prowadzenia wojny. Czas uciekał, cała planeta oczekiwała w napięciu.

Tajemniczy obiekt mijając Ziemię wystrzelił wiele małych modułów, które spadły na powierzchnię całego globu. Wybuchł chaos. Zaczęli dyskutować

dok z kokpitu na przyrządy i elektroniczny obraz pola walki. Sytuację globalną kontrolujemy z konsoli w kwatery głównej swojej bazy. Zalecana jest gra myszą. Kontrola z klawiatury jest wprawdzie możliwa, ale o wiele bardziej uciążliwa.

HUMANOID

Jest podstawową maszyną służącą do prowadzenia walki. Ma umiarkowaną prędkość i zwrotność, przy tym najcięższe opancerzenie, co czyni zeń najbardziej niebezpieczną i żywotną jednostkę na polu bitwy.

Wymiary:
 wysokość 18 m
 szerokość 10.5 m
 długość 11.5 m
 prędkość nomin/max 48/80 km/h

obroty 361/sek
 obsługa 1 pilot

Uzbrojenie:
 podstawowe
 wyszukiwacze (SEEKER)
 działo plazmowe (PLASMA CANNON)
 defensywne
 płaszcz chłonny (SPARKLE CLOAK)
 pokładowy ECM (ON-BOARD ECM)

ZWIADOWCA

Został zaprojektowany do zadań rozpoznawczych. Posiada lekkie uzbrojenie, które jest szybkie i energooszczędne. Dlatego może swobodnie poruszać w oddaleniu od sieci. Ma unikalną możliwość obniżenia profilu przy bezruchu oraz obszerny zestaw broni defensywnej.

Wymiary:
 wysokość 12-18.5m
 szerokość 11.5 m
 długość 13 m
 prędkość nomin/max 72/95 km/h
 obroty 721/sek
 obsługa 1 pilot

Uzbrojenie:
 podstawowe
 wyszukiwacze (SEEKERS)
 działko (SMALL CANNON)
 defensywne
 płaszcz chłonny (SPARKLE CLOAK)

pokładowy ECM (ON-BOARD ECM)
 miny zbliżeniowe (PROXIMITY MINES)
 bojki ECM (ECM BUOYS)
 bojki alarmowe (ALARM BUOYS)
 bojki EMI (EMI BUOYS)

SKORPION

Jest dużym, powolnym ultrabotem, przeznaczonym do przenoszenia ładunków. Jego podstawowym zadaniem jest rozbudowa i konserwacja sieci. Łuk ładunkowy, który zajmuje większą część kadłuba, może pomieścić do dwunastu przekaźników sieci. Oficer techniczny może naprawiać przekaźniki w warunkach polowych.

Wymiary:
 wysokość 14.5 m
 długość 36 m
 szerokość 30 m
 prędkość nomin/max 30/53 km/h
 obroty 180/sek
 obsługa 1 pilot
 1 technik

Uzbrojenie:
 podstawowe
 podwójne działka szybkostrzelne (DUAL RAPID FIRE CANNONS)
 rakietą naprowadzana (HOMING MISSILE)
 defensywne
 płaszcz chłonny (SPARKLE CLOAK)
 miny zbliżeniowe (PROXIMITY MINES)
 bojki alarmowe (ALARM BUOYS)
 bojki ECM (ECM BUOYS)

Mimo, że na początku każdej misji odbywa się zebranie wprowadzające, celem zawsze jest zniszczenie bazy wroga. Kluczowym elementem w strategii walki jest rozkład sieci energetycznej, rozprowadzanej przez Skorpiony za pomocą przekaźników. Aby przekaźnik rozszerzył zasięg sieci, musi być w aktualnym zasięgu jej działania. Kiedy poziom mocy sieci w ultrabocie zaczyna spadać, cofnij się odrobinę, aż osiągnie ona wartość maksymalną i dopiero wypuść przekaźnik.

Każdy przekaźnik ma określony promień działania, wewnątrz którego dostarcza energię do wszystkich ultrabotów na danym obszarze. Skorpion musi oddalić się od przekaźnika, by ten zaczął działać, lecz nie nastąpi to od razu. Jeżeli stawiasz przekaźnik w zasięgu sieci wroga, staje się on częścią jego sieci. Dlatego trzeba niszczyć wszystkie obce przekaźniki w okolicy pola siłowego własnej sieci. Dwanaście przekaźników powinno wystarczyć by móc podejść pod bazę wroga i ją zniszczyć.

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group

NOVALOGIC'93

1MB AMIGA
 PC VGA, SB

Ile dyskietek?
 PC 2
 AMIGA 2

SYMULATOR

80% 70% 70%

Grafika Dźwięk Miłocność Cena w tys. zawiera VAT

XENO BOTS

o tym politycy. Siły zbrojne planety ruszyły na spotkanie z najeźdźcą. Świat nerwowo obserwował, jak z modułów wyłaniały się masywne roboty. Wszelka nadzieja na pokojowy kontakt została porzucona, kiedy maszyny przystąpiły do ofensywy, niszcząc wszystko na swojej drodze. Połączone siły Ziemi walczyły bohatercko, by odeprzeć wroga, ale broń konwencjonalna okazała się nieskuteczna wobec obcej technologii. W obronie przed zagładą uwolniono cały arsenał nuklearny Ziemi. Ale ceną odparcia inwazji było zniszczenie większej części planety i śmierć większości populacji.

Podczas gdy intruzi powoli okrążali system słoneczny, resztki ludzkości grupowały się. W ukrytych pod ziemią obozach rekonstruowano maszyny w wersji kierowanej przez ludzi. Nazwano je ultrabotami. Tylko one mogły stawić czoła wrogowi. Kiedy obcy statek powrócił, zastał planetę nadal niezdatną do kolonizacji. Drugie natarcie spotkało się ze zorganizowanym oporem wojowników kierujących ultrabotami. Od wyniku tej walki zależać będzie los całej ludzkości...

Każdy ultrabot może być sterowany ręcznie, lub automatycznie wykonywać zadany rozkaz. W ultrabocie mamy wi-



Tak wygląda gra...



...bo reszta to Intro, PC





Dawno, dawno temu w PiClandzie...



żył sobie leszcz zwany Brandonem...



nudził się niepomiernie...



zwiedzał różne kąty...



łaził po lasach...



zabawiał się magicznymi kamieniami...



eksplorował jaskinie tatrzańskie...



trafiał do dziwnych miejsc...



i nie wiedział co z sobą począć...



Kyrandia to baśniowa kraina, położona dawno temu w odległej galaktyce. Pełno tu szlachetnych kamieni, czarów i symboli runicznych. Znana banda: Han Solo, Luke Skywalker, Lord Darth Vader, Chewbacca i Mistrz Yoda przybrała teraz dziwnie brzmiące imiona. Kallak, Brynn, Darm i Zanthia – stanowią trzon rodu lokalnych magów. Rolę etatowego obiboka pełni cieśla Herman, zaś kwiat młodości stanowi rozrabiaka Merith. Bohaterem tej opowieści jest młody Brandon, ofiara losu w brązowym wdzianku.

Interfejs użytkownika godny jest pokłonów – żadnych opcji, komend ani rozwijanych menu. Wystarczy klikać myszą po ekranie by zdobywać informacje, podpowiedzi i opisy przedmiotów. Można próbować używać wszystkiego na wszystkim, ale można też

mi szlachetnymi. Kluczowymi dla ciebie są: kamień słoneczny wyłowiony ze strumyka i rubin ukradziony z drzewa. Umieść je w odpowiedniej kolejności na ołtarzu, uzupełniając dwoma innymi znalezionymi po drodze. W rezultacie ołtarz powinien wygenerować niewielką lutnię. Pomoże ci ona skruszyć lód zamykający wejście do groty, który wyczarował Malcolm.

Łącząc po labiryncie jaskiń korzystaj z mapy i przyświecaj sobie ognistymi jagodami. Powinieneś zgromadzić wszystkie kamienie – potrzebne do otwarcia kraty oraz monetę z jaskini półmroku. Jeśli cofniesz się do lasu, to wrzucając monetę do studni wyłowisz kamień księżycowy potrzebny do uzupełnienia na ołtarzu księżycowym. Zawocuje to czarem latania. Zabierz z lasu jak najwięcej przedmiotów, w tym



chodził do wróżek po poradę...



postanowił nawet zostać samolotem...



ale dopiero matka z za grobu wskazała mu cel w życiu...

The Legend of Kyrandia

pomyśleć i osiągnąć wielokrotnie szybciej.

Byłoby nudno, gdyby nie przywrócił się z objazdowego cyrku. Siłą swej czarnej magii opętał krainę, by zniewolić jej mieszkańców. Kilkusetletnia przepowiednia mówi, że znajdzie się prawowity następca tronu, który wypędzi zło i przywróci światłość królestwa. Jest nim nieświadomy swego losu Brandon, sierota-niemota z chatki na drzewie. Właśnie wrócił do domu, by zastać w nim skamieniałego dziadka. Z całego spadku nada się tylko jabłko i piła. Przed opuszczeniem kurnika pogłędzi mu jeszcze nieco stare drzewo.

Pomóż Brandonowi, bo to niedołęga. Pozwiedzaj trochę las i próbuj zrobić kilka pożytecznych rzeczy: dopasuj kroplę z sadzawki do dziury w uschniętym drzewie, zanieś list i różę do świątyni, przestrasz chłopaczkę i zabierz mu brakujący do ołtarza klejnot. Wręcz też piłę Hermanowi. W wyniku tych działań powinieneś móc przejść na drugą stronę pasma górskiego mając ze sobą nieaktywny jeszcze czteroklawiszowy amulet.

Po uświadomianiu rozmow z Darmem zostaniesz wysłany po słowicze pióro. Uzyskasz je, gdy uzdrowisz słowika czarem amuletu, zaś czar ten podaruje ci roślinka wyrosła ze zmieszania orzecha, żółdźdźdź i szyszki w bezdennej dziurze w ziemi. Darm zdecyduje się wtedy uchylić rąbka tajemnicy – poradzi ci znaleźć cztery kamienie rodzinne i podaruje specjalny zwój.

Nagle okaże się, że cała Kyrandia zastana jest walającymi się kamieniami

topaz. Uaktywniając czar latania możesz bezpiecznie przemieszczać się po labiryncie; zwojem Darma zamroź lawę i zdobądź klucz. Dzięki temu czarowi przebędziesz też przepaść i znajdziesz się w innej części krainy.

Już po paru krokach dostajesz w łeb gałęzią i... budzisz się w pracowni Zanthii. Z rozmowy dowiesz się następnych istotnych rzeczy, dostaniesz też zadanie przyniesienia wody z z fontanny. Malcolm nie ułatwi ci tego – fontanna jest nią tylko z nazwy. Posępowanie polega na odnalezieniu płonącego drzewa i ugaszeniu go za pomocą zwoju Darma. Odnaleziona kryształowa kula umieszczona w fontannie przywróci jej światłość i nabierziesz całą butelkę wody. Smaczna, orzeźwiająca i... obdarzyła cię czarem łamania magii.

Przyda ci się on już za chwilę, by ściągnąć kielich królewski, lewitujący nad ziemią trzymany dziwną siłą. Zdaży go jednak ukraść jakiś mały stworek. Powinieneś wrócić do pracowni i zabrać się do dzieła. Potrzebujesz dwie butelki czerwonego płynu, jedną żółtego i jedną niebieskiego. Potrzebne składniki znajdziesz wokół siebie: do czerwonego rubin i orchidea, do żółtego tulipan i topaz, do niebieskiego



postanowił zostać historykiem sztuki...



i pojechał na Wawel...



rozpoczął od studiów bibliofilskich...



podziwiał piękno architektury...



oglądał insygnia królewskie, i wygrał.

WESTWOOD'92 ile dyskietek? PC 4

1MB AMIGA
PC VGA, SB

PRZYGODOWA

90% **100%** **90%**
Grafika Dźwięk Miodność

c.d. na str. 11